

ДОМАШНИЙ

ПЕ

INTERNET • ИГРЫ

КОМПЬЮТЕР КАК
ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА:
ОБЗОР ЭМУЛЯТОРОВ

ИГРЫ И ОБЩЕСТВО:
НОВЫЙ ВЕК – НОВЫЕ
ПРОБЛЕМЫ

CALLBACK-INTERNET:
ЭКОНОМИЯ СРЕДСТВ
ИЛИ ЛИШНИЕ ХЛОПОТЫ?

НАРОДНАЯ ДИАГОНАЛЬ:
СУПЕРТЕСТ
17-ДЮЙМОВЫХ МОНИТОРОВ

ЦИФРОВЫЕ ВИДЕОКАМЕРЫ:
КАЧЕСТВО ОПРАВДЫВАЕТ ЦЕНУ



4 820044 220013 05

...глаза в безопасности...

FLATRON™

freedom of mind



Модель, которая прошла тестирование – Flatron 795 FT Plus. Согласно заключения МОЗ Украины от 29.07.2002г. № 5.01.20/742, на современном этапе развития компьютерных технологий этот монитор может быть рекомендован для использования в профессиональных, образовательных и научных целях.



FLATRON 774 FT

Размер 17"
Шаг 24 мм
Покр. W-ARAS
Горизонтальная частота
30 - 170 кГц
Вертикальная частота 50 - 160 Гц
Макс. Разрешение
1280 x 1024@66 Гц



FLATRON 776 FM

Размер 17"
Шаг 24 мм
Покр. W-ARAS
Горизонтальная частота
30 - 170 кГц
Вертикальная частота 50 - 160 Гц
Макс. Разрешение
1280 x 1024@66 Гц



FLATRON 795 FT Plus

Размер 17"
Шаг 0,24 мм
Покр. W-ARAS
Горизонтальная частота 30 - 96 кГц
Вертикальная частота 50 - 160 Гц
Макс. Разрешение
1920 x 1440@65 Гц



FLATRON 775 FT Plus

Размер 17"
Шаг 0,24 мм
Покр. W-ARAS
Горизонтальная частота 30 - 70 кГц
Вертикальная частота 50 - 160 Гц
Макс. Разрешение
1280 x 1024@66 Гц



FLATRON F900 P/B

Размер 19"
Шаг 0,24 мм
Покр. W-ARAS
Горизонтальная частота 30 - 107 кГц
30 - 96 кГц
Вертикальная частота 50 - 160 Гц
Макс. Разрешение 2048 x 1536@69 Гц
/ 2048 x 1536@61 Гц



FLATRON F700 P/B

Размер 17"
Шаг 0,24 мм
Покр. W-ARAS
Горизонтальная частота
30 - 96 кГц / 30 - 70 кГц
Вертикальная частота 50 - 160 Гц
Макс. Разрешение 1920 x 1440@65 Гц
/ 1280 x 1024@66 Гц

ОФТАЛЬМОЛОГИ УКРАИНЫ РЕКОМЕНДУЮТ

Дистрибьюторы: Киев "DataLux" 249-63-03 • "ERC" 230-34-74 Запорожье "Рома" (061) 224-02-64 Одесса "Ангри" (0482) 37-97-15, 42-95-59 • "Премид-Д" (048) 777-22-77
Киев "НИС" (044) 234-38-38 • "e-vest" 464-77-77 • "Энос" 462-52-68 • "К-трейд" 252-92-22 • "Компасс" 531-97-30 • "Нафком" 241-95-40 • "МКС" 416-11-81
• "Дивест" 455-86-55 • "Асторж" 252-99-46 • "Скайлайн" 238-66-00 • "Спин Вейт" 238-24-57 • "Вектра Сервис" 245-40-66, 245-40-75 • "Каре" 490-6344 • "Тон-Интер" 227-04-63
Винница "Интеллект" (0432) 32-21-82 Днепродзержинск "Мастерком" (0562) 35-77-53 • "ПОЗ" (0562) 32-03-50 • "Санторин" (0562) 92-33-44 • "МКС" (0562) 42-24-74
Донецк "Техника" (062) 385-82-55 • "Спарк" (0622) 55-52-13 • "АМИ" (062) 337-70-16 • "Интервест" (062) 381-02-72 • "МКС" (062) 292-93-03 • "Нен" (062) 334-00-68
• "ФлЭШ" (082) 381-75-00 Житомир "А.Т. Трейдинг" (0412) 41-88-20 Запорожье "Комп'ютерний всевіт" (0612) 32-55-88 • "Мидис" (0612) 63-57-01
• "Финанс Електронікс" (0612) 138-009 • "Рома" (061) 224-02-64 • "Фирменный магазин LG" (0612) 133-963 • "Ост-Вест" (0612) 133-883 • "Технолюкс" (0612) 347-331
Ивано-Франковск "Хоса" (0342) 55-95-55 Кировоград "Касп" (0522) 27-23-10 • "Бон аспект" (0522) 22-74-90 • "Дотар-профи" (0522) 234-551
Луганск "Интер" (0642) 55-35-08 • "Система+" (0642) 52-84-11 • "Прекон" (0642) 61-09-59 Львов "Техника для бизнеса" (0322) 74-40-03 • "Нас-сервис" (0322) 40-31-21
• "Стек-Компьютер" (0322) 40-33-82 Николаев "С.В. КОМ" (0512) 47-53-00 • "Джонс" (0512) 35-49-43 Одесса "Магазин LG" (048) 777-50-77 • "Н-БИС" (048) 777-70-70
• "Дискавери" (048) 777-22-66 • "Компьютерный Дом" (048) 728-70-28 • "Скайлайн Електроікс" (0482) 344-115 Полтава "Золотой Слон" (0362) 50-13-50
• "Пирамида" (0532) 50-81-20 • НПО "Промелектропика" (0532) 50-92-52 Ровно "Фортокс" (0362) 22-67-64 Севастополь "ВЕСС" (0692) 55-70-00
Симферополь "Вито" (0652) 24-99-81 • "Ту Бит" (0652) 51-88-88 Сумы "Казар" (0542) 210-640, 210-451 Тернополь "Сон" (0352) 22-65-42 Ужгород "Инфофорт" (03126) 1-66-62
• "Смок" (03126) 15-444 Харьков "МКС" (0572) 14-95-21 • "Юником" (0572) 28-22-80 • "Смит" (0572) 40-94-34 • "Специализматика" (057) 712-18-39
Херсон "ЛП" (0552) 42-56-03 Черкассы "Сокол" (0472) 45-02-35
Киевский центральный сервисный центр "Лагуна Сервис": тел. (044) 412-42-19



Digitally yours



Наши игры 2

И все же, что бы там ни говорили, у компьютерных игр и кинофильмов есть много общего. Даже не будучи большим знатоком кино, очень сложно принять картину, снятую во Франции или Японии, за голливудский фильм. Точно так же, буквально по нескольким характерным чертам, вы отличите игру, сделанную в Германии или восточноевропейских странах, от продукции британских и американских фирм. Собственная, не похожая на других школа разработки игр уже сложилась и в странах бывшего СССР. Прошедшая в конце марта в Москве первая в СНГ Конференция Разработчиков Компьютерных Игр – КРИ 2003 – как нельзя лучше подтвердила это.

«Проекты, созданные в странах СНГ, иные», – часто приходилось слышать нам в кулуарах от многих зарубежных гостей форума. «Похоже, именно в России и других постсоветских государствах делаются сегодня самые необычные игры. По моему мнению, здешние разработчики – одни из самых талантливых в мире», – заявил на церемонии открытия конференции Ричард Харди из европейского отделения ATI. «Российская игровая индустрия развивается гигантскими скачками именно из-за высокой концентрации в этих краях талантливых людей», – вторил ему продюсер уважаемой английской компании Codemaster Крейг Данкан. По всей вероятности, эти высказывания не просто дань моде или привычная лесть в адрес хозяев форума – наши игровые компании на деле доказали, что могут на равных конкурировать с грандами индустрии. Не будет преувеличением сказать, что на КРИ состоялось официальное признание отечественных фирм как достойных соперников и равноправных партнеров по биз-

несу. Здесь следует учитывать, что отсутствие собственных национальных издателей заставляет наши украинские команды работать с западными компаниями через московские фирмы – поэтому, как правило, «российские» следует читать не иначе как «российские и украинские».

В целом, представителей игровой индустрии Украины на КРИ 2003 было не просто много, а очень много. По нашим подсчетам, на мероприятии присутствовали сотрудники всех без исключения отечественных фирм, и общее их число перевалило за 100 человек. Мало того, на конференции мы впервые услышали о четырех новых украинских компаниях-разработчиках и познакомились с их проектами.

Самым же значимым на КРИ 2003, по мнению многих участников форума, был обмен опытом между известными разработчиками и молодыми компаниями, а также живое общение с коллегами по ремеслу, которое дало всем огромный заряд положительной энергии и желание делать еще более необычные, еще более качественные игры. Подобный заряд получили и мы, журналисты. Вообще же конференция, несмотря на некоторые огрехи в организации, удалась, и проведение КРИ в следующем году – уже решенный вопрос.

Что ж, более подробно познакомиться с новыми интересными проектами и компаниями, участвовавшими в КРИ 2003, вы сможете в рубрике «Протекст». Мне же остается пожелать вам приятного чтения.

Искренне ваш, Олег Данилов

НА ОБЛОЖКЕ

РЕПОРТАЖ С КОНФЕРЕНЦИИ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР 2003. С. 88
КОМПЬЮТЕР КАК ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА: ОБЗОР ЭМУЛЯТОРОВ. С. 62
ИГРЫ И ОБЩЕСТВО: НОВЫЙ ВЕК — НОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ. С. 100
НАРОДНАЯ ДИАГОНАЛЬ:
СУПЕРТЕСТ 17-ДЮЙМОВЫХ МОНИТОРОВ. С. 42
ЦИФРОВЫЕ ВИДЕОКАМЕРЫ: КАЧЕСТВО ОПРАВДЫВАЕТ ЦЕКУ. С. 28
CALLBACK: ЭКОНОМИКА СРЕДСТВ ИЛИ ЛИШНИЕ ХЛОПОТЫ? С. 24

6 СЛУШАЙТЕ НОВОСТИ

10 СЕВТ 2003: ЛОД ЗНАКОМ МОБИЛЬНОСТИ

На первом взгляд

14 CREATIVE AUDIACY 2 PLATINUM EX
14 STX S730
15 OLYMPUS W-10/W-20
16 HERCULES PROPRIETVIEW 920 OVI
16 WACOM VOLITO
18 MICROSOFT WIRELESS OPTICAL MOUSE
18 SAMSUNG OVO-L100W

Советы для читателя

20 КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ: ЛУЧШИЕ ПОКУПКИ МЕСЯЦА
24 ПОЗВОНИ МНЕ, ПОЗВОНИ...

Тестовая лаборатория

28 НЕ ЛЕНТОЙ ЕДИНОЙ... 9 КАМКОРДЕРОВ В СРАВНЕНИИ
42 НАРОДНАЯ ДИАГОНАЛЬ: ЛУЧШИЕ ИЗ 17-ДЮЙМОВЫХ

HardWare

52 ВИДЕОПРИБАМБАСЫ
55 ЖЕСТКИЕ ДИСКИ: НОВИЧКИ ОТ IBM/INTEC И МАХТОЯ
56 ВИДЕОКАРТЫ: НОВИЧКИ ОТ SAPPHIRE, HERCULES И ALBATRON

Mobile

58 «ФОТОГРАФИЧЕСКИЙ» PDA

SoftWare

60 SOFTWARE: НОВИЧКИ МЕСЯЦА
62 ВСЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ ОБ ЭМУЛЯТОРАХ ИГРОВЫХ КОНСОЛЕЙ
66 ВСЕ ДЛЯ РЕДАКТИРОВАНИЯ ЦИФРОВЫХ СНИМКОВ: ОБЗОР ФОТОРЕДАКТОРОВ
69 НАПОЛИМ МУЗЫКОЙ СЕРДЦА, YOI

Советы специалистов

70 КАЧЕСТВО ПРЕВЫШЕ ВСЕГО: ВЫБИРАЕМ И НАСТРАИВАЕМ ЭЛТ-МОНИТОР
74 14 ПРАВИЛ ВКЛЮЧЕНИЯ
76 ПОДКЛЮЧИТЬ ТЕЛЕВИЗОР К ПК? ПРОЩЕ ПРОСТОГО!

78 СЛУШАЙТЕ

80 Товары и цены

НАРОДНАЯ ДИАГОНАЛЬ: ЛУЧШИЕ ИЗ 17-ДЮЙМОВЫХ

По многочисленным просьбам наших читателей мы проводим тестирование самых доступных на сегодня ЭЛТ-мониторов, из тех, которые еще стоит приобретать для домашнего использования, с народной диагональю 17" в ценовом диапазоне от \$150 до \$250.

КРИ 2003: РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН — СВЕДИТЕСЬ

Первая в СНГ Конференция Разработчиков Игр преподнесла всем участникам массу сюрпризов в виде новых громких анонсов, интересных проектов и перспективных молодых компаний.

с. 88



с. 42



ЭТИ ЛЛОХНЕ, ЛЛОХНЕ, ПЛОХИЕ ИГРЫ 100 Центральные телеканалы, авторитетные печатные издания и прочие СМИ в один голос утверждают: игры опасны. Но так ли все плохо на самом деле? Виноваты ли игры в растущем уровне детской преступности? Давайте попробуем разобраться.

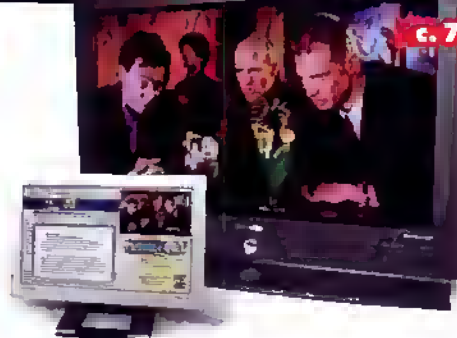
с. 100



с. 76

ПОДКЛЮЧИТЬ ТЕЛЕВИЗОР К ПК? ПРОЩЕ ПРОСТОГО!

В процедуре подключения телевизора к ПК нет ничего сложного, тем не менее у пользователей, никогда не сталкивавшихся с этой задачей, могут возникнуть некоторые вопросы. Наши простые инструкции позволят найти ответы на них.





с. 10

СЕВІТ 2003: ПОД ЗНАКОМ МОБИЛЬНОСТИ

На ганноверской выставке CeBIT ежегодно представляется множество новинок, наглядно демонстрирующих направление развития IT-индустрии в течении следующего года. В нашем фоторепортаже мы собрали самые интересные и запоминающиеся продукты с CeBIT 2003.



с. 52

ВИДЕОПРИБАМБАСЫ

В данном обзоре собраны «разношерстные», но очень интересные и полезные устройства, которые могут помочь вам в создании собственных цифровых видеофильмов.

НЕ ЛЕНТОЙ ЕДИНОЙ...

9 КАМКОРДЕРОВ В СРАВНЕНИИ

Это стало уже традицией: каждый год в конце весны мы проводим тестирование наиболее популярных моделей цифровых видеокамер, чтобы в преддверии отпускной поры помочь «страждущим» видеолюбителям решить сложную проблему выбора камкодера.

с. 28



НАШ АДРЕС В INTERNET:
WWW.ITC.UA

Страна Internet

- 82 INTERNET-КАЛЕНДАРЬ. МАЙ
- 84 INTERNET-МОЗАИКА

Игровая

- 88 КРИ 2003: РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕЙ СТРАНЫ — СОЕДИНЯЙТЕСЬ!
- 96 СТАХАНОВЦЫ
- 98 НАШИ ЛЮДИ В ТЫЛУ ВРАГА
- 100 ЭТИ ПЛОХИЕ, ПЛОХИЕ, ПЛОХИЕ ИГРЫ
- 104 «СМЕРТЕЛЬНЫЕ ГРЕЗЫ: ПРУТ СУДЬБЫ»
- 106 RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD
- 108 VIETCONG
- 110 DEVASTATION: RESISTANCE BREEDS REVOLUTION
- 112 DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
- 113 GUN METAL
- 114 ENCLAVE
- 115 INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
- 116 «ПАДАЛ ПРОШЛОГОДНИЙ СНЕГ»
- 117 MORTAL KOMBAT: DEATHLY ALLIANCE

118 Видеотека

120 Библиотека

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»

Победитель *Супертеста* — лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»

Победитель *Супертеста* — лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игроутка» и «СофтWare»

Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.



Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.



Достоин внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.



Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.



Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.



Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться — как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ДПК-CD, МАЙ 2003



SAMSUNG

ELECTRONICS

www.samsung.ua

ПРОГРАММЫ: ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

2HEXPLORER Z1 1.4.1.12
OAEEMON TOOLS 3.32 – С. 60
EMULE 0.27C – С. 60
FAR 1.70 BETA 5
FILEZILLA 2.1.5 – С. 60
MIRANDA IM 0.2.1
MOZILLA 1.3
OPERA FOR WINDOWS
WITH JAVA 7.03 – С. 60

ПРОГРАММЫ: ДЕМОИСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

AO MUNCHER 4.5.6010 BETA – С. 60
CLONECD 4.2.0.2

ИГРЫ: ДЕМОИСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

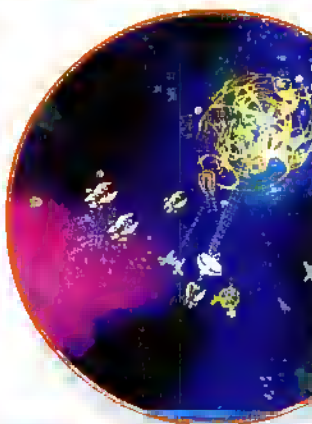
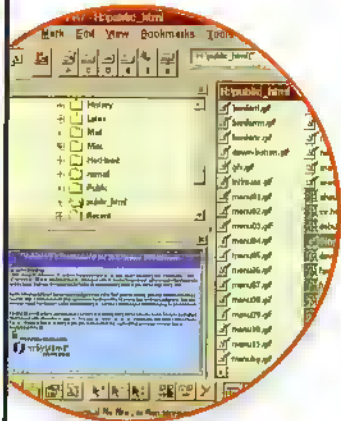
MISTMARE
OSTRICH RUNNER – С. 94

ИГРЫ: SHAREWARE

ASTRAL ARROWS
BIOHEX
CHEBOMAN
COLUMNS 2
GOLD SPRINTER
STELL TETRIS
SUPER ELEMENTAL
TANGRAM 3D

ИГРЫ: ПАТЧИ

«БЛИЦРИГ» V1.1
«ГЛАЗ ДРАКОНА» SF PATCH



ИГРЫ: ПАТЧИ

«ННРЗБ 2» V1.03
«КОРОЛЬ ДРУНДОВ» V1.15
«КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ» V1.4
«ЧЕРНЫЙ ОАЗИС» V1.01
COMMAND AND CONQUER: GENERALS V1.05
HEARTS OF IRON (ORIGINALS) V1.03B
UNREAL II: THE AWAKENING V1403

ИГРЫ: ДОПОЛНЕНИЯ

«КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ»
AGE OF MYTHOLOGY

ДРАЙВЕРЫ: ВИДЕОКАРТЫ

ATI – CATALYST 3.2
NVIDIA – DETONATOR 43.45

ДРАЙВЕРЫ: ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ

CREATIVE – CREATIVE SOUND BLASTER LIVE!

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЙ

ЦИФРОВЫЕ ВИДЕОКАМЕРЫ – С. 28

«Издательский Дом ИТС», редакция журнала «Домашний ПК», составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании.

«Издательский Дом ИТС» и редакция журнала «Домашний ПК» не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний-производителей этого ПО.

Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО. «ДПК-CD, май 2003» является неотъемлемой составляющей журнала «Домашний ПК», № 5, 2003 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием. Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком



Почувствуй Выбор!

Компьютеры
UNITRADE

от 1499 грн.



Мониторы



899 грн.

LG 17" "EzFLAT" E700B 17"



648 грн.

Samsung 15" SM-551s 0.28 MPR-II,
1024x768x65Hz, 800x600x85Hz



1886 грн.

Samtron 15" 51s TFT MPR-II, TCO-99,
1024x768 MPR-II



3625 грн.

Samsung 17" SM-172W LCD TCO-99,
1280x768



3299 грн.

LG 17" L1710s 17" TFT LCD TCO-99, 1280x1024



4897 грн.

Samsung 19" SM-191T LCD TCO-99, 1280x1024



14990 грн.

Sony 20" SDM-X202 TFT LCD, TCO-99,
1600x1200

Принтеры лазерные



5986 грн.

Mimeta MC 2300 DL Color A4



1119 грн.

Samsung ML-1210 A4, 600x1200dpi,
12ppm, 2Mb RAM, 7000стр/мес,
картридж ML-4500D2



1399 грн.

HP LaserJet 1000 A4, 600x600dpi, 10ppm,
1Mb RAM, 7000стр/мес / USB / C7115A



3586 грн.

HP LaserJet 3300 Print/Copy/Scan A4,
1200dpi / USB+LPT

Принтеры струйные



1598 грн.

HP PSC-2110 color A4, 2400dpi, 7ppm black,
5ppm color / 51645A + C6578D / USB+LPT



269 грн.

Lexmark Z25



890 грн.

HP DeskJet-5550 A4, 1200x1200,
альт. 4800x1200

Клавиатуры, мыши, джойстики



1267 грн.

HP PhotoSmart 7350



899 грн.

Epson Stylus Color C82 A4, 2880x720dpi



719 грн.

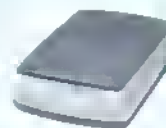
Epson Stylus Photo 830 A4, 2880x720dpi

Сканеры



435 грн.

HP S1-2300C 600x1200dpi, A4, USB-port,
36bit, + 2 кнопки



999 грн.

Epson 1650SU 1600x3200dpi, A4, USB-port,
48bit, CCD

Колонки



259 грн.

Creative 2400 INSPIRE 2.1 (1 бас+2 сат,
12 Ватт + 2x4,5 Ватт)



1669 грн.

Creative 5700 INSPIRE 5.1 (1 бас+5 сат,
30Ватт+1x21+4x7 Ватт) Dolby Digital/DTS

г. Киев
ул. Крещатик, 18, тел. (044) 461-9-461, 461-9070
пр-т Победы, 70, тел. (044) 205-4949
ул. Большая Васильковская, 61, тел. (044) 252-8989/9990/9191
ул. Антоновича, 116, тел. (044) 230-6070
ул. Сагайдачного, 35, тел. (044) 418-1548
ул. Маршала Тимошенко, 29, тел. (044) 241-9990
ул. Малышко, 3 (в "Детском Мире"), тел. (044) 575-3002
Системная интеграция - компания "Мегаком": тел./факс (044) 461-8885, e-mail: mega@megac.com.ua, www.megac.com.ua

г. Днепропетровск пр-т Карла Маркса, 111, тел. (0562) 35-77-00
г. Одесса ул. Ришельевская, 58, тел. (048) 777-0070
Греческая площадь, 3, тел. (048) 777-44-88
г. Харьков СКОРО! пр-т Ленина, 111 Prisma
г. Ивано-Франковск ул. Галицкая, 7, тел. (03422) 7-74-57, 7-74-03
Отдел по работе с корпоративными и VIP-клиентами:
тел. (044) 461-9-460 (многоканальный), e-mail: vip@unitrade.kiev.ua

UNITRADE
www.unitrade.ua



Все замечательно, вот только подсветка навевает несколько неоднозначные ассоциации...

ЭТОТ ЖЕСТКИЙ ДИСК — НАСТОЯЩИЙ ФРАНТ

Что ни говори, а мода на полупрозрачные корпуса не проходит и не проходит. На сей раз отличилась компания Western Digital, выпустившая внешний накопитель на жестких дисках Western Digital FireWire/USB2.0 Combo Special Edition. Более того, она пошла еще дальше и поместила внутрь корпуса светодиоды, дающие очень даже милеснкую подсветку. Вот только ее цвет и то, как она реализована.. Сразу заметно, что разработчики никогда не бывали в Амстердаме (или, наоборот, бывали). Ну да ладно,

а то так можно и подзабыть о функциональных характеристиках продукта, действительно заслуживающих внимания.

О совмещенных высокоскоростных интерфейсах, позволяющих подключать дисковод к другим устройствам как через соединение USB 2.0, так и через FireWire, можно догадаться по названию. К этому прилагается: способность хранить до 250 GB информации при скорости вращения шпинделя 7200 об/мин (самый емкий продукт в данной категории) и кэш-буфер размером аж целых 8 MB. Ну а что касается рекомендованной цены, то она составляет \$449 (для рынка Соединенных Штатов). ■

ИИ-ТЕСН ПОМОГАЕТ ГЕНЕТИКАМ

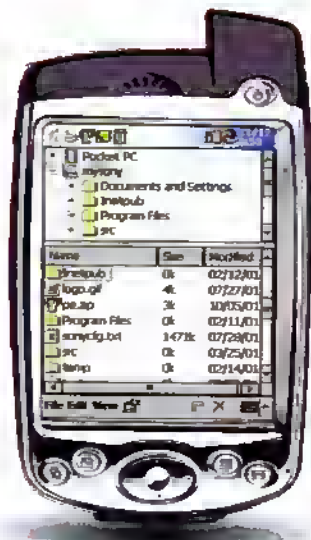
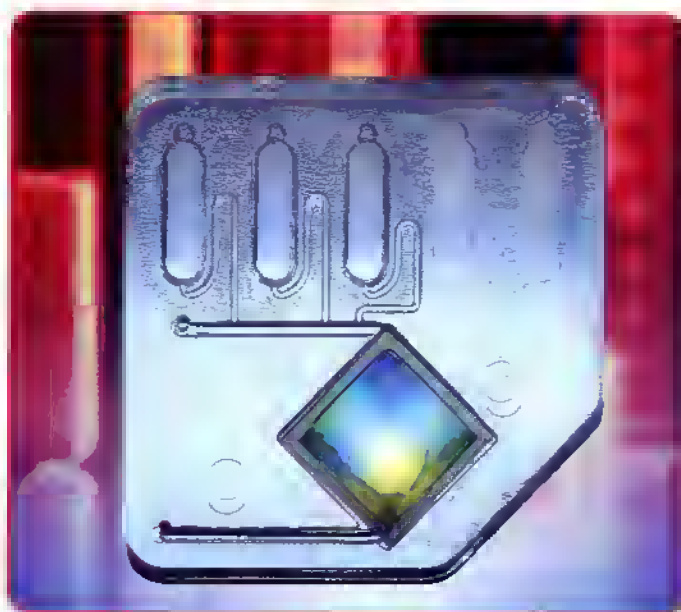
Infipcon Technologies вместе с американской фирмой MetriGenix разработала биочип Flow-Thru Chip, с помощью которого, по их утверждениям, можно дешево и оперативно проводить генный анализ с целью более правильной постановки диагнозов.

Данная микросхема фактически представляет собой очень миниатюрную генную лабораторию, позволяющую одновременно проводить несколько сотен тестов. В ней на одном квадратном сантиметре площади размещено порядка миллиона каналов «пробирок» длиной 0,5 см и диаметром всего

10 мкм, в которые и помещаются исследуемые образцы.

Как говорят ученые, новая разработка поможет быстрее и точнее ставить диагнозы людям, страдающим онкологическими, сердечно-сосудистой системы, аутоиммунными заболеваниями, а также расстройствами центральной нервной системы. Причем речь здесь идет отнюдь не об экспериментальной технологии — выпуск оборудования, в котором применяется Flow-Thru Chip, должен начаться в самое ближайшее время. ■

Flow-Thru Chip — генная лаборатория на кончике пера



ПО ИМЕНИ WANDA, НО НЕ РЫБКА

Этот концептуальный персональный электронный помощник на платформе Micro-

WANDA — «трижды беспроводное» карманное устройство?

soft Pocket PC, представленный компанией Texas Instruments, отличается не только оригинальным и даже довольно смелым дизайном, не говоря уже о весьма своеобразном названии — WANDA. Главная его «изюминка» в том, что он является первым в мире карманным устройством, в котором обеспечена поддержка сразу трех основных беспроводных технологий — 802.11b (aka Wi-Fi), Bluetooth и GPRS.

WANDA использует процессоры на основе архитектуры

Open Multimedia Applications Platform от TI (кто бы сомневался!), а также несколько все же коммуникационных компонентов.

Идея на самом деле кажется весьма заманчивой, но пока остается открытым один вопрос — а сколько же подобное удовольствие может стоить? Ответа на него придется дожидаться еще некоторое время, потому что в распоряжение разработчиков PDA WANDA поступил совсем недавно. ■

ОТ МОНИТОРОВ — ДО БОЛЬШИХ МЕДНАЦЕНТРОВ

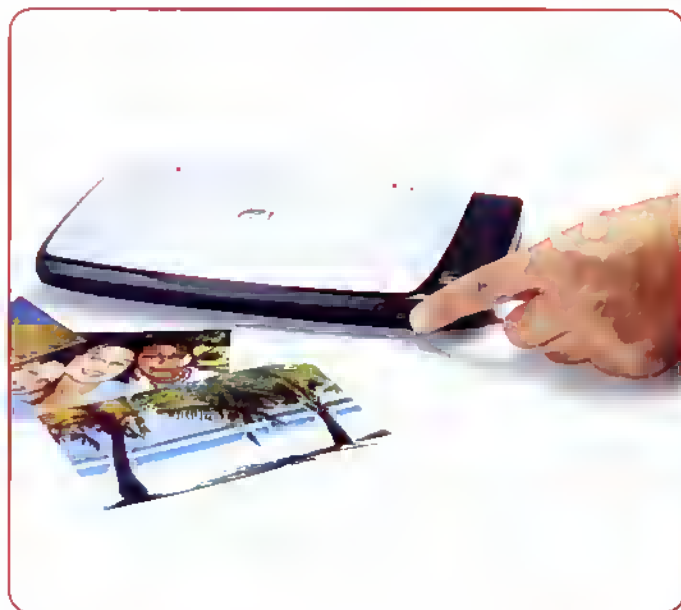
Настоящий сюрприз преподнесла компания ViewSonic, до недавнего времени известная главным образом как поставщик мониторов. Теперь в линейке ее продуктов имеется и персональный компьютер, да еще какой!

NextVision M2000 Digital Media Center, работающий на базе операционной платформы Windows XP Media Center Edition, — это настоящий домашний мультимедийный центр. Система построена на процессоре Pentium 4 2,8 GHz, снабжена жестким диском 160 GB и пишущим CD/DVD-приводом и

имеет по несколько портов USB и FireWire.

Как отмечает компания, NextVision M2000 призван выполнять функции цифрового видеорекордера, фонотеки в формате MP3, электронного фотоальбома и т. д. Одной из его особенностей также является технология Direct-to-DVD, позволяющая записывать содержимое на DVD-диск напрямую с устройств, подключенных к видеовходу компьютера. ■

**Мультимедийный ПК
ViewSonic? А почему
бы и нет?**



ВСЕ СВОЕ НОШУ С СОБОЙ

«Вот уж точно, самая необходимая в путешествии вещь», — скажете вы с уверенностью о способном работать на батарейках мобильном планшетном сканере HP Photosmart 1200. Но не спешите с выводами. Во-первых, поездки бывают не только развлекательными. Во-вторых, вдруг вам захочется срочно послать кому-то свою фотографию на фоне какой-нибудь достопримечательности.

**Теперь и сканеры
становятся мобильными**

В-третьих, никто не заставляет таскать сканер с собой — давайте рассматривать подобную возможность как своего рода дополнительную опцию, тем более что по своей функциональности устройство ничуть не уступает настольным моделям.

Судите сами — HP Photosmart 1200 умеет сканировать фотографии размером 10 × 15 см с разрешением до 1200 dpi в 36-битовом цвете. Да и для работы с ним (как вы, впрочем, наверняка уже догадались) совсем не нужен компьютер, поскольку изображения в цифровом виде можно сохранять на флэш-карты форматов CompactFlash и SD/MMC. ■

НОВЫЙ ОБИТАТЕЛЬ РОБОТОПСАРНИ

Этому роботу с именем Banqu, представленному совместно фирмой imusuk и SANYO Electric на проходившей недавно в Иокогаме выставке Robodex 2003, отводится роль своеобразного электронного «сторожевого пса», из которого он, собственно, и похож (наверное, тогда уместнее говорить не об имени, а о кличке). Он может передвигаться со скоростью до 15 м в мин и пре-

одолевать препятствия высотой до 15 см.

Взаимодействие с Banqu в удаленном режиме осуществляется с помощью мобильного телефона NTT Docomo PHS. Для выполнения своих функций робот-пес снабжен инфракрасным, звуковым и температурным датчиками, а также датчиком дыма.

Устройство уже поступило в продажу в Японии, и, как утверждают разработчики, несмотря на цену приблизительно в 16,5 тыс. долл., они уже

получили заказы на половину из 50-ти изготовленных на данный момент экземпляров. Кто знает, может быть, в скором времени Banqu станет дефицитом. ■

**Человек собаке друг.
А собаке-роботу?**





СТИЛИЗАЦИЯ ПОД СТАРИНУ

Если вы полагаете, что перед вами коллекция каких-нибудь древних фолиантов, то жестоко ошибаетесь — на самом деле это серия внешних накопителей ArtDrive от фирмы all4dvd, дизайн корпусов которых разработан известным швейцарским художником Йоганном Ульрихом (Johann Ullrich).

Упомянутая серия включает в себя три устройства. Первое — Idol — внешний жесткий диск с

совмещенными интерфейсами FireWire/USB 2.0, частотой вращения шпинделя 5400 об/мин и кэш-буфером размером 2 MB. Он выпускается в вариантах емкостью 40 и 80 GB, цена: \$300 и 600 соответственно (вот она, плата за эксклюзивность!).

Второе — Medusa — также является внешним винчестером, но уже с интерфейсом FireWire 800, частотой вращения 7200 об/мин, кэш-буфером 8 MB, емкостью от 120 до 250 GB и стоимостью от \$370 до 600.

Наконец, третье — Sphynx — это DVD-R/RW-привод с рабочими характеристиками 4X/2X/8X для DVD- и 16X/8X/32X для CD-дисков, предлагаемый за \$450.

Idol, Medusa и Sphynx — довольно необычная компания с точки зрения мифологии

СТИЛЬНЫЕ SANYO

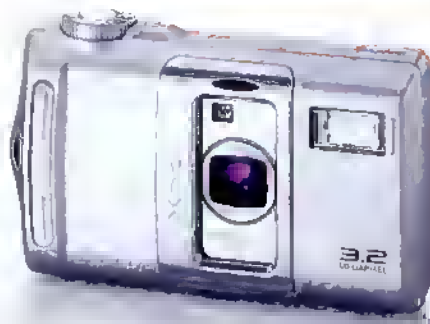
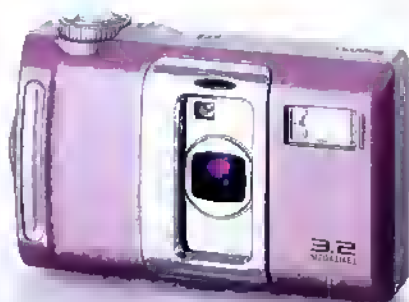
На первый взгляд, Sanyo Xacti DSC-J1 ничем не отличается от многих других аналогичных цифровых камер. Главная ее особенность, как говорится, ис-вооруженным глазом не видна. А все дело в том, что это, по словам специалистов, первый аппарат «не от Minolta», в котором применяется конструкция объектива с призмой и внутренними линзами, позволяющими снизить «время приведения» камеры в боевую готовность» всего до 1,2 с.

Она снабжена 3,34-мегапиксельной ПЗС-матрицей, обеспечивающей истинное разрешение до 2048 × 1536 пикселей

(интерполированное — до 2880 × 2160 пикселей). Объектив камеры имеет трехкратный оптический зум, а для хранения снимков предлагается использовать флэш-карты SD/MMC.

Среди других новшеств эксперты отмечают усовершенствованный кодек PhotoJPEG, благодаря которому можно снимать видео разрешением в 640 × 480 пикселей со скоростью до 30 кадров/с.

Sanyo Xacti DSC-J1 — отличия внутри, а не снаружи



КОММУНИКАТОР НА ЗАПЯСТЬЕ

В принципе, довольно странно, что в Японии, жители которой широко известны своей приверженностью разнообразным технологическим

изыскам, никто до сих пор не сделал нечто похожее на WRISTOMO — часы и сотовый телефон PHS (мобильный стандарт, относящийся к числу наиболее популярных в Стране восходящего солнца) «в одном флаконе». Как бы там ни было, такое устройство теперь есть, и предлагается оно известнейшим японским оператором NTT DoCoMo.

Впрочем, называть WRISTOMO часами-телефоном даже и не совсем корректно по отношению к их создателям, по-

тому что на самом деле это целый наручный мобильный терминал: с его помощью, к примеру, можно работать с электронной почтой, просматривать оптимизированные Web-страницы и выполнять множество других разнообразных задач. Габариты WRISTOMO составляют 171 × 40,4 × 18,5 мм, а масса — 113 г. Автоматическая синхронизация PIM-данных с ПК осуществляется через опциональный кабель или мобильный Internet.

WRISTOMO — «ручной» электронный помощник



**РАВНОВЕСИЕ
ВСЕХ
ДОСТОИНСТВ**

НОУТБУК ВЕРСИЯ ARGON 55P
НА БАЗЕ НОВЕЙШЕЙ ТЕХНОЛОГИИ
INTEL® CENTRINO™



ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Беспрецедентная производительность, процессор Pentium M, мощный графический адаптер.

МОБИЛЬНОСТЬ

Увеличенное время автономной работы, технологии энергосбережения, небольшой вес при солидной комплектации.

КОММУНИКАТИВНОСТЬ

Доступ к беспроводным сетям на основе Wi-Fi.



Marco Polo 21A
Портативность

Сверхлегкие ультрапортативные модели для мобильного образа жизни



Viking 44L
Бизнес-класс

Полнофункциональные универсальные ноутбуки "all in one" с расширенными возможностями



Admiral 55L
Мощность рабочей станции
Высочайшая производительность, изысканный дизайн

Чтобы купить ноутбуки или получить дополнительную информацию, обратитесь к партнерам ИФФ "ВЕРСИЯ"

ДИЛЕРЫ ИФФ "ВЕРСИЯ" – Винница: БИЗНЕСЦЕНТР-ДОКУМЕНТ (0432) 53-6829, Днепропетровск: ДНЕПРКОМПЬЮТЕРСЕРВИС (0562) 32-0566, НОВЫЕ СИСТЕМЫ (056) 744-6795, ТЮЗ (0562) 36-5519, Донецк: НЭП ЧП (062) 332-2540, ФИТО (062) 381-3205, (0622) 90-5846, Запорожье: КОМПЬЮТЕРНИЙ ВСЕСВИТ Магазины (061)220-9615, (0612)13-0052, (0612)13-8791, (061)220-9483, (0612)12-8339, МИДИС (0612) 63-5701; 220-2911, Киев: ДАКО (044) 417-1067, ДИАВЕСТ (044) 464-8465, МЗ ТРЕЙДИНГ УКРАИНА (044) 227-8775, Кривой Рог: ЕВРООФИС (0564) 92-1141, Луганск: АНГСТРЕМ (0642) 52-2193, Луцк: ДИАВЕСТ (0332) 77-4308, Львов: КОМПЬЮТЕРНИЙ ВСЕСВИТ (0322) 97-0259, ТГ КРЕЗ Магазины (0322) 96-6570; 98-6022, Николаев: ИНВАР (0512) 55-0604, Одесса: Н-БИС (048) 777-7070, ТнД (0482) 346-723; 248-911, Полтава: ИНФОЛ (0532) 50-9980, Ровно: ДИАВЕСТ (0362) 62-3176; 62-1043, РЕНОМЕ (0362) 69-3423, Симферополь: НАШ ПАРУС (0652) 27-5701

МАГАЗИНЫ В КИЕВЕ – ComputerLand: ул. Дмитриевская 2, тел. 490-6792, 244-4932 е.НОВ: ул.Заньковецкой, 10, тел. 464-0564, 229-2209, MByte: бульвар Л. Украинки, 17, тел. 254-4880, MByte: проспект Победы, 20, тел. 236-2092, New Wind: ул. Ш.Руставели, 1, тел. 234-1510, Бест: проспект Победы, 12, тел. 236-0507, Диавест: проспект Красных Казаков, 13, тел. 464-8-465, Домотехника: проспект Победы, 45, тел. 456-4986, Мрия: проспект Красных Казаков, 8, тел. 418-8523, Тест 98: Майдан Незалежности, 2, 2 этаж, тел. 490-7016, Трансевропа: ул. Предславинская, 51, тел. 268-9458, ТЦ Ритм: ул. Героев Космоса, 4, тел. 247-1918

ПРОИЗВОДСТВО КОМПЬЮТЕРНЫХ СИСТЕМ

ВЕРСИЯ

Научно-производственная фирма "ВЕРСИЯ"
02098, Украина, Киев-98, проспект Тычины, 4
тел./факс (044) 554-2747 (многоканальный)
e-mail: info@versiya.com, www.versiya.com

СеBIT 2003

под знаком мобильности

Сергей Галушкв, Евгений Севериновский, Владимир Исаев

Нет сомнения в том, что Аполлон, древнегреческий бог искусств и науки, давно уже зачислил в свой хоровод десятую музу с редким и удивительным именем – Себит, покровительницу информационных технологий.

Под танец Терпсихоры и лирику Евтерпы, под песни Эрато и гимны Политимнии каждую весну она собирает любопытных эсвак и умудренных опытом специалистов в немецком городе Ганновере и, несмотря на злые пророчества Мельпомены о кризисе в промышленности, устраивает грандиозное IT-шоу. Ежегодно здесь представляется множество новинок, наглядно демонстрирующих направление развития той или иной отрасли IT-индустрии на последующие несколько месяцев.

На нынешнем СеBIT, пожалуй, самой главной была тема мобильности. Так, в первый день выставки компания Intel объявила о выпуске мобильной платформы Centrino – процессора для портативных ПК Pentium M и набора системной логики со встроенными возможностями беспроводной связи (Wi-Fi и Bluetooth). Одновременно практически все ведущие производители ноутбуков представили модели на базе Centrino.

СеBIT 2003 стал местом разветвления самой крупной в мире Wi-Fi-сети, состоящей из 200 точек доступа, разбросанных на площади 500 тыс. м². Кстати, эта беспроводная сеть сохранится и в дальнейшем, она будет использоваться как для нужд СеBIT, так и для других мероприятий, проходящих на территории выставочного комплекса.

Следует отметить и массовый рост количества смарт-дисплеев, которые показывали практически все производители LCD-дисплеев и ноутбуков. В этом году появились продукты на базе дисплеев на органических светодиодах – OLED, Organic Light-Emitting Display (мобильные телефоны и фотокамеры). Развивается и направление смарт-фонов, причем в качестве возможных ОС для них, кроме Windows Pocket PC, серьезно рассматривается Linux.

На выставке мы убедились, что Европа постепенно переходит на сети типа 3G и UMTS (до 2 Mbps). Производители мобильных телефонов представили множество новых моделей, оснащенных цифровыми камерами.

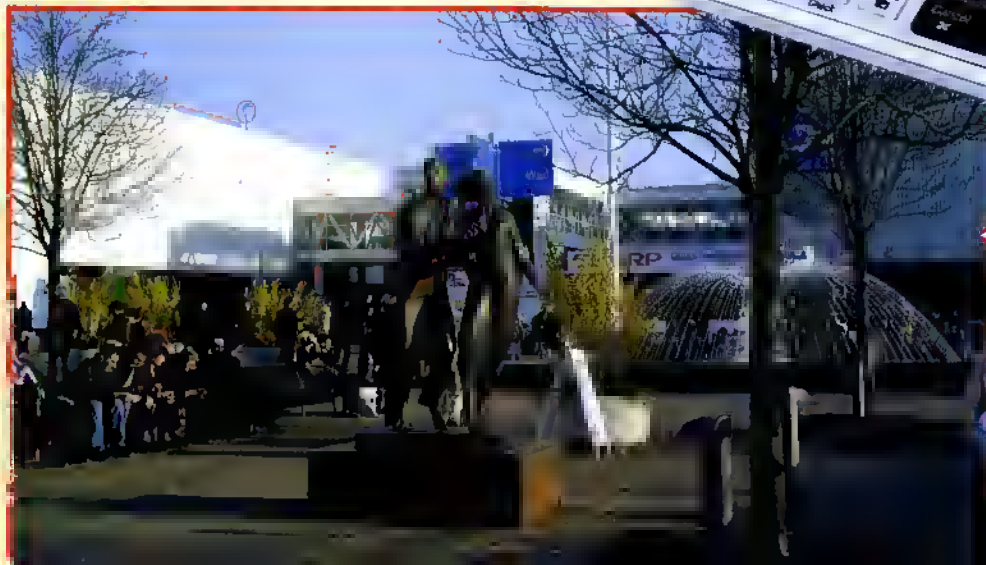
Впрочем, подробный отчет о всех замеченных нами тенденциях читайте на нашем сайте, а на последующих страницах мы хотим познакомить вас с продуктами, которые в ближайшее время, возможно, станут доступными на нашем рынке.



Sharp Zaurus SL-C700 – первый в мире PDA, оснащенный дисплеем CGS VGA, отличный инструмент для бизнеса и учебы

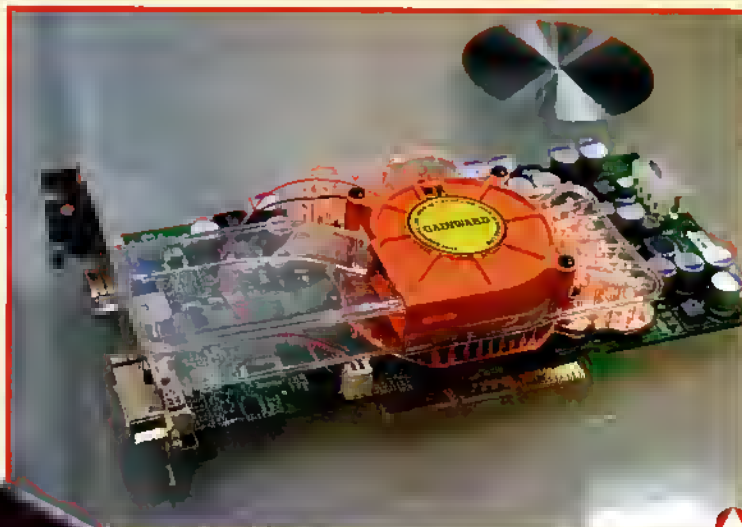


Эту скульптурную композицию хочется назвать так: «Аполлон, уводящий Себит в свой хоровод на склоны лесистого Геликона»





Смарт-дисплей от BenQ — пользовательская консоль на базе TFT-монитора, позволяющая ее хозяину взаимодействовать с компьютером, находясь на расстоянии от него. Смарт-дисплеи оснащаются мини-процессорами и модулями памяти, которые обычно применяются в ПК и мобильных телефонах



3D-акселератор от Gainward на базе GeForce FX 5800 с оригинальной системой охлаждения и шумоподавления



Первая «раскладушка» от Philips — модель 330, очевидно, предназначена для женщин, светящиеся полоски по бокам аппарата будут мигать в такт звонку



Смартфон Samsung SGH-0700 использует платформу Symbian. Аппарат снабжен 0,3-мегапиксельной CMOS-камерой и поддерживает стандарты WAP 2.0, MMS, GPRS и Media Player



Это вовсе не агент спецслужб, это — «ядовый» посетитель выставки, знакомящийся с портативным видеоплеером компании Eyetop

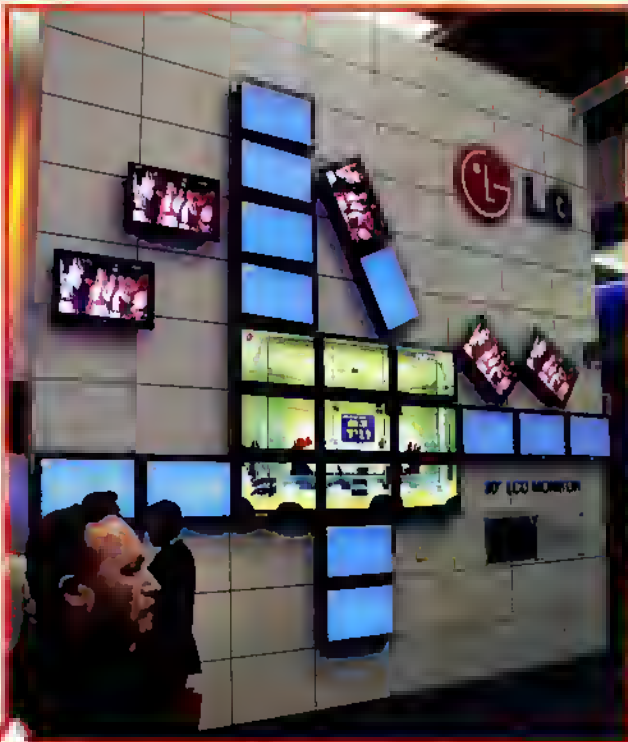


Асер представила ноутбук TravelMate 800 на базе процессора Centrino. Он комплектуется 15-дюймовым экраном, процессором 1,3 или 1,6 GHz, оперативной памятью 512 или 1024 MB, а также многочисленными коммуникационными разъемами



Компания Shuttle, культивирующая тему компактных barebone-систем XPC, недавно прочно новинку, анонсировала даже компьютеры на ожидаемых процессорах Opteron и Athlon 64 от AMD





Экспозиция LG Electronics размещалась в трех павильонах. Один из ее стендов был украшен новыми 30-дюймовыми LCD-TV-мониторами, оснащенными всеми необходимыми разъемами для подключения внешней аудиовидеоаппаратуры, в том числе SCART и S-Video

Огромный интерес вызвала демонстрация данной электронной книги – прототипа дисплея PolyLED (Polymer-based Light-Emitting Diode), разработанного компанией Philips совместно с E-Ink. Авторы планируют применять эту технологию для создания небольших сверхтонких мониторов с малым энергопотреблением и длительным сроком службы



Традиционная фирменная пирамида из проекторов NEC – на любой цвет, вкус и размер кошелька. Каждый из них может стать основой домашнего кинотеатра или использоваться для проведения презентаций



Новинка от Canon – профессиональная зеркальная цифровая камера EOS 100, оснащенная 6,3-мегапиксельным CMOS-сенсором и унаследовавшая все достоинства популярной модели EOS D60, от предшественницы она отличается усовершенствованным дизайном и рядом технических характеристик

«Трансформер» Duo Cam VP-D5000i «легким движением руки» превращается из 0,8-мегапиксельной видеокамеры Mini DV с 10-кратным зум-объективом в фотоаппарат, оснащенный CCD-сенсором с 4,13 млн. светочувствительных элементов и использующий при этом 3-кратную оптику





Сладкие коврики Pisonat 300 не только обеспечивают небывалый комфорт в играх для телеприставок и при просмотре DVD, но и в изголовье содержат встроенную акустическую систему с мощным сабвуфером

Невозможно удержаться, чтобы не потрогать руками это чудо – замороженный во льду терминал компании Pison Teklogix, специализирующейся на выпуске беспроводных компьютерных систем для предприятий

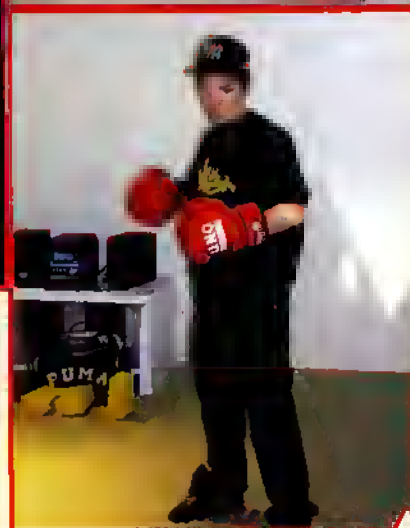


Бортовой компьютер, установленный в автомобиле Citroen C5, работает под управлением Microsoft Windows CE for Automotive. Он обеспечивает интеллектуальную систему навигации, доступ hands-free к сетям сотовой связи, генератор речи с возможностью распознавания текста, а также беспроводную синхронизацию данных с мобильными устройствами

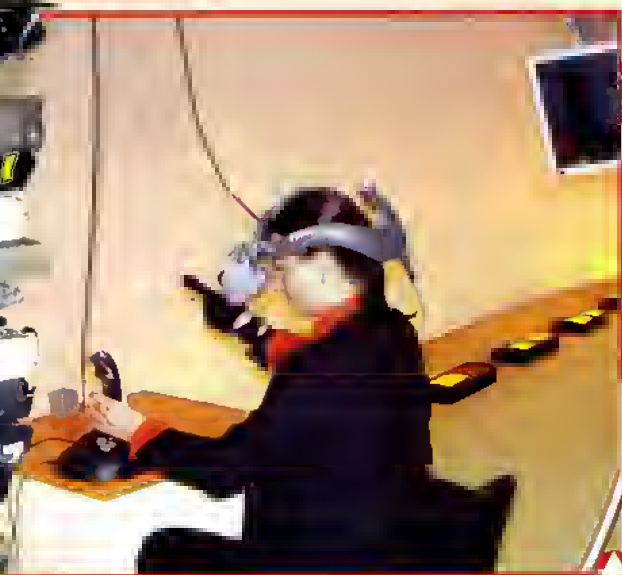
Осуществить «чистку рядов» старой бытовой техники предлагает компания Motorola, выпустив устройство DCP 501, совмещающее функции DVD-плеера и ресивера. Модель способна проигрывать диски CD, MP3, CD-R/RW и DVD; оборудована встроенными декодерами Dolby Digital, Dolby Pro Logic II и DTS, а также приемником кабельного телевидения



Сыграть настоящим ракетками в настольный теннис с виртуальным соперником предлагает и китайская фирма Shenzhen Torband Electronics & Technology, выпустив телеприставку Ping-Pong TV Game



Knockout Kings – популярная серия симуляторов бокса для Sony PlayStation 2. С манипуляторами от UND Sports, помимо моральной, вы получите и серьезную физическую нагрузку, вступив в бой с виртуальным соперником



Вы думаете, девушка играет? Вовсе нет! Просто с помощью наручного манипулятора, джойстика и шлема виртуальной реальности она объясняет посетителям стенда Alcatel технологию оптоволоконных сетей

Creative Audigy 2 Platinum eX

Звуковая плата с внешним выносным блоком Sound Blaster Audigy 2 Platinum eX продолжает линейку плат Audigy 2 компании Creative и является ее топ-моделью. Косвенным свидетельством того, что инженеры и разработчики действительно постарались сделать ее лучшей, можно назвать даже срок, прошедший с момента анонса линейки и до появления в продаже – Platinum eX вышла в свет на несколько месяцев позже первых двух моделей.

Те, кто следит за эволюцией звуковых плат от Creative, наверняка узрят во внешнем блоке весьма знакомые очертания. В отличие от варианта Platinum eX для «первой» Audigy он уже не похож на 5,25-дюймовый модуль Platinum в «коробочном» исполнении, а напоминает другое

внешнее звуковосовещение – Extigy. Тем не менее для подключения к ПК используется не шина USB, а PCI-плата, на которой, помимо самого процессора Audigy 2, размещены 3 пары линейных выходов.

Главное для музыкантов нововведение в Audigy 2 Platinum eX – это поддержка драйверами интерфейса ASIO 2.0, что позволяет работать в профессиональном формате 24-bit/96 kHz. На уровне популярного секвенсора Steinberg Cubase SX это выглядит так: вместо ставшего уже привычным драйвера Creative ASIO теперь доступны SB Audi-

gy ASIO и SB Audigy ASIO 24/96. При выборе последнего как раз и становится возможной полноценная работа в данном формате, при этом задержка может быть уменьшена до 2 мс. Реализована также поддержка режима Direct Monitoring, позволяющая управлять аппаратной конфигурацией входов/выходов непосредственно из VST-микшера. При задействовании режима 24-bit/96 kHz для записи/воспроизведения доступны 3 линейных входа и 4 выходные стереопары, при этом применяемые ЦАП и АЦП фирмы Cirrus Logic обеспечивают высочайшее качество звучания при поддержке формата воспроизведения до 24-bit/192 kHz (DVD-Audio). ■

Цена – \$235
Продукт
предоставлен
компанией «Евро Плюс»;
тел. (044) 249-3741
Рейтинг
★★★★★

ЗА Высочайшее качество звучания; поддержка ASIO 2.0 в формате 24-bit/96 kHz
ПРОТИВ Несколько ненадежное крепление кабеля внешнего блока
ВЕРДИКТ Позиция Creative в области домашних студий звукозаписи стали еще сильнее

Полку LCD-мониторов с 16-миллисекундными матрицами пришло – их список пополнился 17-дюймовой моделью S730 от CTX. Теперь в линейке этой марки имеется ЖК-монитор, полностью пригодный для динамичных игр и просмотра DVD-фильмов.

Новинка имеет компактные габариты и привлекательный дизайн. Система управления очень простая: клавиши на передней панели выполнены качающимися, альтернатив-

ные положения служат для быстрой подстройки яркости и контрастности. Примечательно, что в тонкий и изящный корпус матрицы встроен блок питания – то есть не потребуется искать место для дополнительной коробочки-конвертера. Однако интерфейс у монитора только один – VGA. Нет разъема DVI, хотя при разрешении 1280 × 1024 пиксела, на которое рассчитана матрица, использование цифрового входа позволило бы немного улучшить четкость изображения. Впрочем, жаловаться на него и так не приходится – картинка после автонастройки имела оптимальные параметры.

Малое время реакции положительно сказывается на качестве динамичного изображения. Поскольку, по сравнению с 25-миллисекундными матрицами, сократилось в основном время гашения,

улучшение особенно заметно в тех случаях, когда движущиеся объекты или фон – черного цвета.

Самую интересную особенность S730 мы приобрели напоследок – это гарантированное отсутствие дефектных пикселей в течение 101 дня с момента продажи. Если они появятся в указанный срок, монитор можно заменить на новый, не имеющий данного недостатка. CTX – первая в Украине марка, обеспечивающая подобную гарантию. Такой подход означает более строгую выбраковку матриц производителем, однако, вопреки нашим ожиданиям, это не привело к существенному удорожанию устройства. Наоборот, цена S730 весьма и весьма доступная, даже по сравнению с моделями, у которых менее впечатляющие динамические характеристики. ■

ЗА Матрица с отличными динамическими характеристиками; гарантия отсутствия дефектных пикселей; разумная цена; встроенный блок питания; привлекательный дизайн
ПРОТИВ Нет входа DVI
ВЕРДИКТ Качественный монитор с быстрой матрицей и уникальной на сегодня гарантией отсутствия дефектных пикселей, причем за вполне разумную цену

Цена – \$520
Продукт
предоставлен
компанией DataLux;
тел. (044) 249-6303
Рейтинг
★★★★★



CTX S730



Olympus W-10/W-20

Народная мудрость гласит: лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Поэтому соседство цифрового диктофона и встроенной камеры выглядит очень естественно. Эти модели могут одновременно производить запись звука и фотосъемку. Более того, фотографии легко использовать в качестве своеобразных визуальных меток, указывающих на определенные участки звукозаписи. Внешне устройства W-10 и W-20 практически ничем не отличаются друг от друга, однако они имеют различные объемы встроенной памяти: W-10 – 16 МВ, W-20 – 32 МВ.

Данные в памяти организуются в виде трех папок: две из них служат для сохранения речевой информации (до 100 файлов в каждой; кстати, голосовые файлы можно пере-

мещать из одной папки в другую), а третья – для записи фотографий. W-10 позволит сохранить до 3 часов голоса в режиме LP и до 250 изображений. Устройство W-20 дает возможность записывать вдвое больше речевой информации.

Диктофоны поддерживают специальный режим, позволяющий автоматически инициировать запись при звучании голоса и прекращать ее с наступлением тишины. Любопытным из звуковых файлов можно использовать в качестве сигнала будильника.



Автоматический встроенный фотоаппарат оборудован оптическим видоискателем, объективом с постоянным фокусным расстоянием 6,5 мм и 0,32-мегапиксельным CMOS-сенсором, позволяющим получать изображения максимального размера 640 × 480 пикселей. Снимки, естественно, не блещут отличной детализацией и правильной цветопередачей, однако не в этом состоят задачи камеры, интегрированной в диктофон. Отснятые кадры помогут воскресить в памяти важные события, составить общее впечатление о том или ином объекте и т. д.

Модели питаются от двух элементов типа AAA. В комплект поставки входят наушники, наручный ремешок, чехол, а также удобное фирменное приложение Voice Album для загрузки данных в компьютер.

Цены: Olympus W-10 – \$100, W-20 – \$130

Продукты предоставлены

компанией DataLux:
тел. (044) 249-6303

Рейтинг

★★★★★

ЗА Диктофон и фотоаппарат в одном корпусе; функции PC-камеры и будильника; два режима чувствительности микрофона – для записи лекций и для диктовки; три способа записи – HQ, SP и LP

ПРОТИВ Отсутствует гнездо для подключения внешнего микрофона, не поддерживается протокол USB Mass Storage

Вывод: Великолепный аксессуар делового человека

с 21 марта до 31 мая

ЕМКС ВЫИГРЫВАЮТ ВСЕ!



Купи компьютер с монитором Samsung и выиграй скидку

до **10%** или подарок! *



Компьютеры Neo'S сертифицированы и соответствуют всем стандартам качества и безопасности. Гарантия – 3 года.

СЕТЬ МАГАЗИНОВ МКС В ХАРЬКОВЕ:

ул. Донец-Захаржевского, 2; (0572) 141-999;
пр. Гагарина, 1а; (0572) 145-541;
ул. 23 Августа, 51; (0572) 33-22-33;
ул. Героев Труда, 24 (ст. м "Героев Труда"); (0572) 68-79-68;
пр. Московский, 144 (ст. м "М. Жукова"); (0572) 17-13-70;
пр. Ленина, 13 (ст. м "Научная"); (0572) 14-24-03;
пл. Конституции, 9 (ул. г. "Дет. Мир", 1-й этаж); (057) 712-78-70;
ул. Энгельса, 33 (ст. м "Ц. Рынок"); (0572) 549-909;
ул. Пушкинская, 67/69 (ст. м "Пушкинская"); (057) 715-81-90;
ул. Полтавский шлях, 14; (0572) 545-619;
ул. Сумская, 39; (ст. м "Университет"); (0572) 549-909.

Департамент оптовых продаж (0572) 14-20-84

СЕТЬ МАГАЗИНОВ МКС В УКРАИНЕ:

КИЕВ: пр-кт Воздухофлотский, 50/2; (044) 248-33-00, 242-62-34;
ул. Красноармейская, 129; (044) 269-50-88;
пр-кт Красных Казаков, 6; (044) 536-04-46;
ул. Старовокзальная, 21; (044) 246-43-07
ДНЕПРОПЕТРОВСК: пр. Карла Маркса, 117; (0562) 42-24-74;
ДОНЕЦК: ул. Артема, 145-А; (0622) 92-93-03, 92-93-98;
ЛУГАНСК: ул. Советская, 52; (0642) 42-02-61, 52-83-92;
МАРИУПОЛЬ: пр. Ленина, 62; (0629) 52-92-11, 33-23-77;
пр. Металлургов, 102; (0629) 53-25-97;
КРАМАТОРСК: пр. Мира, 9 (пл. Ленина); (06264) 5-67-05;
ЗАПОРОЖЬЕ: пр. Ленина, 187; (0612) 12-56-06, 15-45-18;
СИМФЕРОПОЛЬ: ул. Киевская, 20; (0652) 27-57-07, 27-32-82

Департамент корпоративных продаж (0572) 14-10-14

КОМПАНИЯ
МКС

Получите скидки в сети магазинов МКС

Hercules Prophetview 920 DVI

Тот факт, что компания Guillemot продает ЖК-мониторы под маркой Hercules, уже известен нашим постоянным читателям, которых мы познакомили с моделью Prophetview 720 («Домашний ПК», № 1-2, 2002, <http://itc.ua/8908>). Отметим, что обозначения у этого производителя «неправильные»: под номером 920 предлагается модель с диагональю матрицы 17", точно так же, как предыдущая была 15-дюймовой. Дизайн обоих устройств имеет много общего, из чего можно предположить, что происхождение у них одинаковое. Облик монитора нам понравился: дисплей в тонком корпусе черного цвета, стильная литая металлическая подставка отлично смотрится спереди. Однако недостаток предыдущей модели — гру-

бая жестяная коробка с электроникой на тыльной стороне — очень портит впечатление. Вывод: Prophetview 920 лучше располагать шилотную к стенке или в углу.

А вот и «начинке» устройства, влияющей на качество картинки, произошли заметные изменения в лучшую сторону. Матрица с заявленным временем реакции 25 мс в отличие от той, что использована в младшей модели, обеспечивает гладкое, безрисуемое изображение. Цветопередача у монитора очень неплохая, фотографии смотрятся приятно и естественно. Отображение динамичных сцен хорошее, хотя и не настолько, как это можно было бы ожидать от 25-мил-



лисекундной матрицы. Впрочем, тех, кто не увлечен 3D-шутерами, качество должно вполне устроить.

Монитор оснащен только интерфейсом DVI. Для владельцев старых видеокарт в комплекте поставки имеется переходник VGA-DVI. Есть также дополнительный видеовход с возможностью быстрого переключения источника сигнала. За все это просят немалую, как по нынешним временам, цену, однако дисплей с видеовходом именно столько и стоят, а Prophetview 920 DVI — далеко не худший из них.

Цена — \$699
Продукт предоставлен
компанией Entry:
тел. (044) 246-8463
Рейтинг
★★★★☆

ЗА Качественное изображение; DVI-вход; наличие дополнительного видеовхода; стильный дизайн
ПРОТИВ Высокая цена; среднее быстродействие
ВЫВОД Стильный монитор с интерфейсом DVI, дополнительным видеовходом и качественным изображением, но не для фанатов 3D-action

Фирма Wacom, известная изделиями на рынке графических планшетов, уже давно не радовала своих поклонников новинками. И вот у нас в редакции появился «свежий» комплект производства уважаемой фирмы для начинающих творцов под громким названием Volito.

В данный набор входит небольшой, чувствительный к нажатию графический планшет формата A6 (подложка и перо) с беспроводной мышью. По функциональности Volito очень напоминает своего уже пожилого «родственника» — комплект Graphire. Даже в основе его конструкции заложен тот же принцип

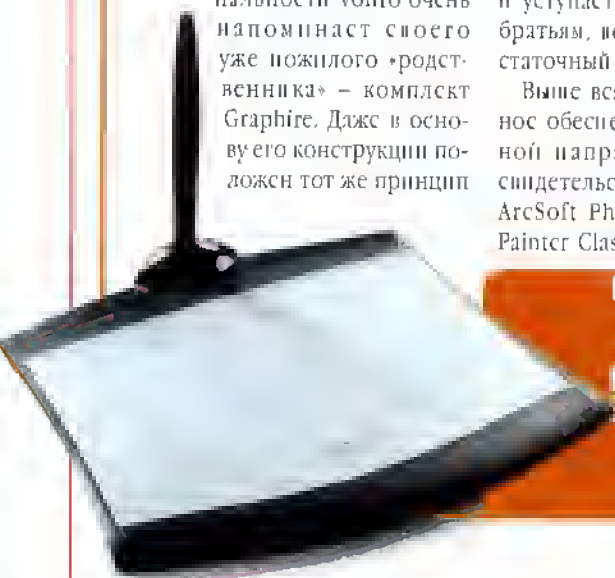
магнитного резонанса. Здесь главное отличие заключается в улучшенных точности и разрешении планшета — технические параметры Volito находятся на самом современном уровне. Разрешение — 1000 dpi, точность — 0,5 мм и 512 уровней нажатия позволяют говорить даже о возможности его использования для профессиональных целей. К сожалению, его формат не даст развернуться «по полной». Беспроводная мышь, входящая в комплект, по качеству хоть и уступает своим оптическим собратьям, все же обеспечивает достаточный уровень комфорта.

Выше всяких похвал программное обеспечение. О художественной направленности продукта свидетельствует наличие пакетов ArcSoft PhotoImpression и Corel Painter Classic — двух мощных фо-

торедкторов, последний из которых ориентирован прежде всего на работу с планшетом. JustWrite Office поддерживает рукописные замечания и аннотации — их можно вводить непосредственно в любое приложение Microsoft Office.

Благодаря интерфейсу USB установка устройства происходит практически в режиме Hot Plug, и сразу после включения Volito готов к работе. Однако в этом случае будут недоступны многие регулировки — чувствительность, скорость реакции и т. п. Поэтому рекомендуется установить драйверы от Wacom.

В целом Volito можно было бы назвать идеальным комплектом для художника-любителя и рекомендовать самой широкой аудитории. Если бы только не цена...



ЗА Хороший комплект ПО; удачный дизайн; отсутствие батарейки в «пере»
ПРОТИВ Очень завышенная цена
ВЫВОД Неплохой, но слишком дорогой планшет начального уровня

Цена — \$95
Продукт предоставлен
компанией Wega Distribution:
тел. (044) 461-9284
Рейтинг
★★★★☆

Wacom Volito

Победный ход.



hp LaserJet 1000w

- 10 стр./мин.
- печать первой страницы за 15 с
- Windows® 98, ME, 2000, XP



hp LaserJet 1005w

- 14 стр./мин.
- разрешение 1200x1200 dpi
- USB 2.0, параллельный порт
- Windows® 95, NT 4.0 (SP 5.0), 98, ME, 2000, XP



hp LaserJet 1150

- 17 стр./мин.
- разрешение 1200x1200 dpi
- поддерживает DOS, Windows, большинство других операционных систем
- USB 2.0, параллельный порт
- опционально: работа в сети, беспроводная печать



hp LaserJet 1300

- 19 стр./мин.
- разрешение 1200x1200 dpi
- память 16 Мб
- поддерживает DOS, Windows, большинство других операционных систем
- опционально: второй лоток на 250 листов
- опционально: сервер печати hp jdirect (hp LaserJet T300n в стандартной конфигурации)

Выбор в пользу качества hp – лучший ход, особенно если речь идет о надежных и не создающих проблем черно-белых персональных принтерах. У наших новых моделей есть все, что вы ждете от hp – скорость, ультрачеткая печать профессионального качества, великолепная надежность. Плюс последние достижения технологии hp LaserJet, такие как мгновенное термическое закрепление тонера, которое сводит время разогрева для печати первого листа практически к нулю и экономит энергию.

Все это увеличивает продуктивность принтеров и делает их непревзойденными. Добавим прекрасную цену... и зададимся вопросом: когда качества hp настолько доступна, стоит ли искать что-то еще?

Дополнительную информацию вы найдете на сайте www.hp.ua



ЧТОБЫ КУПИТЬ НЕМЕДЛЕННО ИЛИ ПОЛУЧИТЬ ЛЮБУЮ ИНТЕРЕСУЮЩУЮ ВАС ИНФОРМАЦИЮ, ОБРАТИТЕСЬ К ЛЮБОМУ ИЗ ДЕЛОВЫХ ПАРТНЕРОВ HP ИЛИ ЗВОНИТЕ

Партнеры hp: ERC (044) 2303474; Квотар-Микро: (044) 2399988, (0572) 142922, (0322) 971321, (0482) 344007, (0612) 137475, (0542) 210873, (0362) 221408; Datalux (044) 2496303; NIS (044) 2343838; ProNet (044) 2951617; 8.М. (044) 2900910; DialWest (044) 4556655; MKC (044) 4161181, (0572) 149520, (0622) 929303, (0642) 501402, (0629) 337589; МУК (044) 4905171; Навигатор (044) 2419484; Нафком (044) 2419530; Юнтрайд (044) 4619461; K-Trade (044) 2529222; Everest (044) 4909306; Camross (044) 5319730; ИНКОМ (044) 2473900; МП (044) 4580034; АМИ (062) 3342222; Техника (062) 3858250; Иктервест (062) 3810272; Спецсервисматка: (0572) 191505, (0612) 133443, (0562) 478919, (0642) 540388; Н-БИС (048) 7777070; ТнД (0482) 346723; Техника для бизнеса (0322) 740300; Рама (0612) 130757; CAN (0562) 372472
Авторизованные сервисные центры hp: ERC: (044) 2303484; Datalux: (044) 4882765; S&T Soft-Tronic: (044) 2386388, 2386390
Авторизованный поставщик сервисных запчастей: VD MAIS (044) 2271389, 2274249
Сервисные центры компании ERC: (044) 2303484; веб-сайт: www.erc.kiev.ua
Телефонная линия технической поддержки hp: (044) 4903520; веб-сайт: www.hp.ua

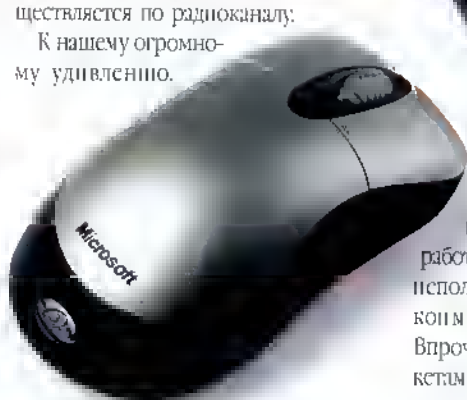
Microsoft Wireless Optical Mouse

После великолепных манипуляторов серии IntelliMouse Microsoft сделала шаг назад, выпустив новую коллекцию мышей под маркой Blue. Описанная нами в «Домашнем ПК», № 1–2 за 2003 год, Microsoft Optical Mouse Blue (тип: *Intel/12447*) имела некоторые недостатки, число которых у ее сестры Microsoft Wireless Optical Mouse, попавшей к нам в редакцию на этот раз, только увеличилось.

Беспроводной вариант Optical Mouse Blue имеет такой же симметричный дизайн, как и рассмотренный нами ранее манипулятор. Тот же серебристо-голубой или серебристо-серый корпус. Те же три кнопки и колесо прокрутки, которых по современным меркам явно недостаточно ни для работы в офисных пакетах, ни для игр. Отличия: увеличенная за счет двух батарей типа AA масса устрой-

ства – явный минус, и отсутствие проводов – явный плюс. Связь с приемником, подключаемым к порту USB, осуществляется по радиоканалу.

К нашему огромному удивлению,



использующая, по идее, ту же оптику, что и предшественница, беспроводная мышь показала себя далеко не с лучшей стороны. Расфокусировка и потеря курсора при резких движениях даже на специальных ковриках – явление



для Wireless Optical Mouse не просто частое – постоянное. Учитывая при этом большую массу манипулятора, а также нечеткую, какую-то «вялую» отработку нажатий, становится ясно, что использовать эту мышь для игр никоим образом не рекомендуется. Впрочем, и в работе с офисными пакетами все эти недостатки будут проявляться в должной мере. Единственная радость – исправленное колесо прокрутки, которое в этой модели имеет фиксаторы, а не вращается свободно, как у Optical Mouse Blue.

Инсталляция не вызывает никаких проблем, а фирменная IntelliPoint традиционно является одной из лучших программ для настройки параметров мыши. Обратите внимание, что OEM-версии Wireless Optical Mouse не комплектуются ПО IntelliPoint. Его можно загрузить с сайта Microsoft (www.microsoft.com/hardware/mouse/download.asp).

Цена – \$40
Продукт
предоставлен
ЧП Бондаренко:
тел. (044) 228-7880
Рейтинг
★★★★☆

ЗА Симпатичный внешний вид; отличное ПО
ПРОТИВ Несовершенная оптическая система; малое число кнопок; «вялое» нажатие; большая масса
ВЕРДИКТ Беспроводная мышь в серии Blue явно не предназначена для игр

Портативный DVD-плеер, дорожный кинотеатр – в целом, замечательная идея, хотя и не новая, подобные разработки имеются, например, у Sony и Panasonic.

Плеер DVD-L100W оборудован 10-дюймовым ЖК-монитором – это самый большой экран формата 16:9 среди всех существующих сегодня портативных DVD-устройств. Изображение впечатляет: отличные детализировка и глубина цвета, широкий угол обзора.

Встроенные динамики звучат невыразительно – высоких частот практически не наблюдается, с низ-

кими также большие проблемы. Впрочем, при столь миниатюрных размерах громкоговорителей вряд ли следовало бы ожидать другую картину. Однако в отличие от домашних кинотеатров, портативные DVD-плееры используются для индивидуального просмотра фильмов, а значит, имеет смысл применять наушники. Кстати сказать, DVD-L100W содержит два разъема для их подключения – отличный вариант для просмотра вдвоем.

Сам привод DVD довольно шумный, причем, не настолько, чтобы с этим недостатком невозможно было мириться. Устройство весит 1,3 кг при толщине около 2,5 см. Внешний батарейный блок, элегантно крепящийся к задней панели, после полной зарядки обеспечивает до 2,5 часов непрерывного воспроизведения DVD. Кроме DVD, плеер позволяет проигрывать диски Audio

CD, Video CD и MP3; стандарты SVCD, DVD-RAM/ROM не поддерживаются.

Модель также оборудована слотом Memory Stick. На соответствующую карту памяти можно поместить JPG-картинки и MP3-музыку и воспроизводить эти мультимедиа. Следует отметить, что встроенное ПО содержит простейшие инструменты для редактирования изображений, представленных на Memory Stick. Например, имеется возможность откорректировать баланс белого, применить к фотографии ряд фильтров и др.

Кроме того, аппарат оборудован цифровым оптическим аудиовыходом (поддерживается звук Dolby Digital и DTS), разъемом S-Video Out, а также аналоговыми видеовходами и выходами, благодаря чему DVD-L100W легко использовать в качестве внешнего монитора для видеокamera и видеомagniофонов.

ЗА Большой экран; четкое изображение; два разъема для наушников; наличие гнезд Audio/Video In/Out; поддержка MemoryStick (форматов JPEG, MP3); воспроизведение VCD

ПРОТИВ Шумный привод
ВЕРДИКТ Великолепное устройство для индивидуального просмотра DVD

Цена – \$1100
Продукт предоставлен
представительством
Samsung Electronics в Киеве:
тел. 8-800-502-0000
Рейтинг
★★★★★

Samsung DVD-L100W



- **ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР DELFICS®**
на базе процессора Intel® Pentium® 4 1.7 GHz
системная плата 845EV1
оперативная память 256 MB 266 MHz
жесткий диск 40 GB
видео nVidia GeForce 4MX 440 128 MB
CD-ROM, FDD, AS
клавиатура, мышка, коврик
монитор Samsung 17"

от компании

 **COMPASS**

т/ф: (044) 531-9730

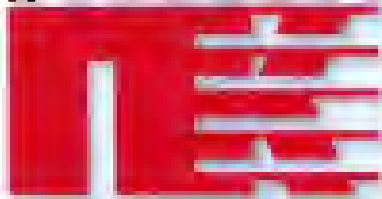
www.compass.com.ua

www.delfics.com



Подписка на журнал

ДОМАШНИЙ



INTERNET • ИГРЫ

открыта круглый год!

ТРИ ОПТИЧЕСКИХ ПРИВОДА TEAC

- CD-RW 552EK 52x24x52x Retail
- внешний COMBO CD-RW/DVD DW-224PUK 24x10x24x8x
- внешний CD-RW CDW552PUK USB 2.0 52x24x52x



от компании «ФОЛГАТ ФТК»
т/ф: (044) 451-4021, 227-5143
www.folgat.kiev.ua

Подписавшись на журнал
«Домашний ПК», вы можете стать
обладателем замечательного подарка.

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый,
кто до 10 июля оформил подписку на журнал
«Домашний ПК» до конца 2003 г. и до 20 июля
прикрасил оригинал подписного абонемента по
адресу: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51,
«Издательский Дом ИТО».

Желательно оставить себе коверкпию
абонемента. В случае, если подписка оформлена
через службу курьерской доставки, необходимо
выслать по факсу (044) 245-7203, 244-8582 или
по почте копию платёжного поручения
и бланка-заказа на подписку.

Подведение итогов акции состоится
в августе 2003 г.
Результаты акции будут опубликованы
в «Домашнем ПК», № 8-9.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
без CD — 23679
с CD — 22615

СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ ПО КАТАЛОГУ
ИЗДАНИЙ УКРАИНЫ:
без CD — 5,48 грн за 1 мес
с CD — 9,39 грн за 1 мес

Не забудьте указать свое имя, фамилию,
отчество, а также точный адрес и
контактный телефон.

ЖЕЛАЕМ УДАЧИ!

- **ЦИФРОВАЯ ФОТОКАМЕРА ROLLEI D330 MOTION**
(3.34 млн. пикселей) И **ФИРМЕННАЯ КЕПКА**
от официального дистрибьютора Rollei в Украине НКПО
«Элси ЛТД»
тел. (044) 456-3421, т/ф (044) 455-5485
www.rolei.com.ua

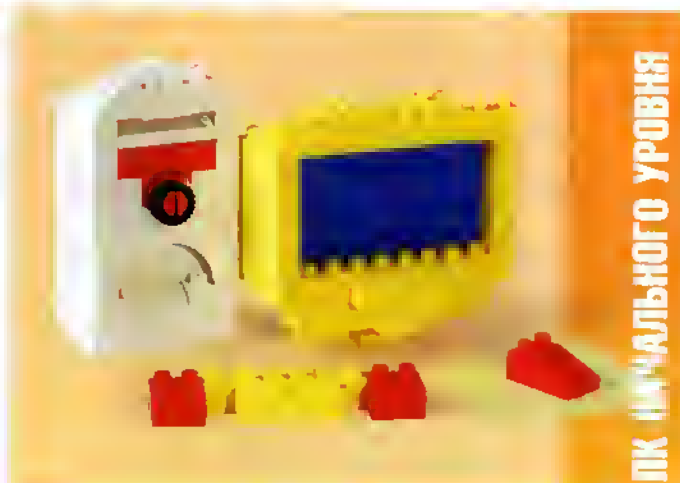


- **НОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ОТ ФИРМЫ**
10 DVD-боксов
20 jewel-версий
6 подарочных коробок

1С МУЛЬТИМЕДИА



Самый лицензионный
поставщик программ для
домашних компьютеров
в Украине
(по вопросам партнерства
обращаться:
e-mail: multimedia@1c.ua
<http://games.1c.ua>



ПК начального уровня

Процессор	Intel	AMD
Intel Celeron 1,70 GHz	\$58	
AMD Athlon XP 1700+ (1,47 GHz)		\$58
Материнская плата		
Чипсет Intel i845PE для Celeron 1,70 GHz	\$85	
Чипсет VIA Apollo KT333 для Athlon XP		\$70
Память		
256 MB PC2700 DDR SDRAM (333 MHz)	\$35	
Видеокарта		
На чипе Radeon 9000, память 64 MB	\$75	
Жесткий диск		
40 GB, 7200 об/мин	\$80	
Монитор		
17" 1280 × 1024 @ 65 Hz	\$160	
Оптический дисковод		
CD-ROM 52X	\$25	
Аудиоплата		
Sound Blaster PCI 128 4.1 Digital	\$18	
Корпус		
Middle Tower ATX 250 Br Codegen, Fortrex	\$25	
Клавиатура		
PS/2, Mitsumi, SVEN	\$8	
Мышь		
PS/2 A4Tech, SVEN, Genius	\$5	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	\$25	
Акустика		
2.0 SVEN SPS-611	\$23	
Модем		
Внутренний PCI 56K V.90	\$20	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	\$642	\$627
Принтер		
Lexmark Z35, HP DeskJet 3325	\$65–75	

Компьютеры и лучшие

Май обещает быть весьма «горячим» на компьютерном рынке. Мы увидим новые продукты от Intel, AMD и многочисленных производителей материнских плат. Что более важно, грядет очередное снижение цен на компьютерные компоненты. Но все эти изменения произойдут не за один день, так что желающим приобрести по-настоящему хороший компьютер, возможно, придется провести этот месяц в ожидании.

Одно из самых важных свойств ПК – его способность к наращиванию вычислительной мощности. Какой ценой это дается пользователю, во многом зависит от платформы, на которой строится компьютер. В идеале ее должно хватать на два года, в течение которых не возникло бы проблем с модернизацией. Но в реальности уже через год производители представляют очередные технологические новшества, серьезно ограничивающие срок эксплуатации существующих ПК. Конечно, выйти в этом Intel или AMD нельзя, как нельзя и остановить технический прогресс. Однако выложить сегодня кучу денег за высококлассный компьютер, чтобы завтра узить о том, что новый процессор в него не установишь, – это, мягко говоря, удручает.

Итак, Intel представила Pentium 4 с шиной FSB 800 MHz, которая обеспечивает этим CPU серьезное преимущество в быстродействии по сравнению со старыми 400- или 533-мегагерцевыми моделями. Вместе с тем Pentium 4 с 800 MHz FSB не будут пригодными для модернизации систем, купленных в начале этого года или ранее. Аналогичная ситуация складывается и с новыми Athlon XP с шиной FSB 400 MHz. Разумеется, с выпуском этих новинок не прекратится производство обычных Pentium 4 с 533 MHz FSB и Athlon XP с 266 или 333 MHz FSB, с их помощью можно будет ускорить свою систему. Но это вряд ли утешит пользователей, которые хотят получить максимальную отдачу от вложенных в ПК средств.

Таким образом, на нынешнем этапе вопрос о выборе материнской платы стоит во главе угла. Для Pentium 4 мы теперь будем рекомендовать модели на базе чипсета Intel i875P, обладающего поддержкой FSB 800 и 533 MHz, а для Athlon XP – на nForce2 Ultra 400, работающем с FSB 266, 333 и 400 MHz. Такие материнские платы появятся в продаже в течение месяца, и цена на них может оказаться высокой. Но эти продукты стоят того, чтобы их дождаться и переплатить за них \$15–20. Для систем на базе Athlon XP возможность легкой модернизации особенно критична, ведь их покупают для того, чтобы получить высокую производительность «малой кровью». И если стоимость процессоров Pentium 4 никогда не опускается ниже отметки \$130, то для Athlon XP только вопрос времени, чтобы 300-долларовая модель подешевела до \$80.

При выборе компьютера, основанного на процессоре AMD, есть только два пути: купить дешевый Athlon XP 1700+ и разогнать его частоту FSB до 333 MHz или же приобрести модель среднего уровня – Athlon XP 2100+ – и затем примерно через год заменить ее на более скоростную. Третьего не дано: старших моделей Athlon XP с FSB 333 MHz в продаже не найти, а платить огромные деньги за Athlon XP 2600+ – который отличается от Athlon XP 2100+ лишь более высокой тактовой частотой, бессмысленно. Единственный из дорогих процессоров AMD, который заслуживает внимания, – это Athlon XP 2500+, у него и шиная

Комплектующие: покупки месяца

333 MHz, и L2-кэш 512 KB. Но когда он появится на нашем рынке и по какой цене — неизвестно.

А вот с доступностью процессоров производства Intel проблем нет. Что особенно радует, цены на Pentium 4 с 533 MHz FSB значительно снизились. Теперь Pentium 4 2.40B GHz стоит рекомендовать и для конфигурации среднего уровня, поскольку Pentium 4 1.80A GHz остается чрезмерно дорогим. В ПК высокого уровня уже можно установить Pentium 4 2.53 GHz. Но мы все-таки отложим подобную модернизацию наших рекомендованных систем до следующего месяца, ведь в мае ожидается очередное, причем довольно значительное, снижение цен на процессоры.

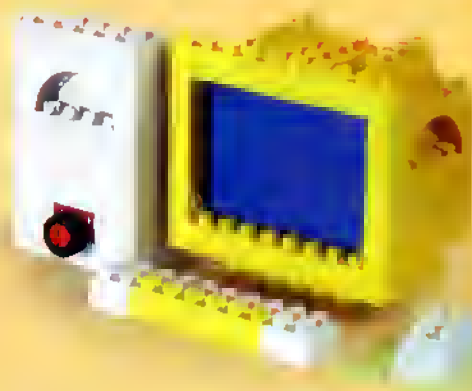
Мировой рынок памяти испытывает серьезные потрясения, связанные с торговыми санкциями, которые США применили к одному из крупнейших производителей — Пуних. У нас пока что все спокойно, но медлить с приобретением памяти не стоит, ведь в будущем цены могут только повыситься. Интересно, что стоимость различных типов памяти варьируется в довольно широких пределах. Скажем, за \$35 можно купить PC2700 DDR SDRAM (333 MHz) или более медленную PC2100 (266 MHz), так что здесь следует быть внимательным. Чтобы обеспечить работу в двухканальном режиме чипсетов, о которых мы говорили выше, потребуется два модуля памяти. Оптимальным объемом для современного ПК остается 512 MB, минимальным — 256 MB. Меньший объем — 128 MB — не имеет смысла ни с практической, ни с экономической точки зрения.

На рынке видеокарт наблюдается застой. Нет новинок, нет ценовых подвижек, что самое обидное, нет никаких надежд на скорое оживление данного сегмента. Мы остаемся с тем же выбором, что и в начале года: в среднем классе лучший выбор — GeForce4 Ti4200, при желании такую видеокарту можно найти за \$140, а в вы-

сокой ценовой категории господствует Radeon 9700 (не Pro) стоимостью около \$260. Хотя новые продукты от ATI уже объявлены и NVIDIA готова нанести ответный удар, в ближайшие месяц-два особых сенсаций ждать не приходится, так что откладывать покупку видеокарты не стоит.

Полностью обновился парк приводов CD-RW. С уходом Yamaha CRW-F1 стало труднее рекомендовать конкретную модель. Если раньше мы советовали брать приводы помедленнее, то теперь и таких не осталось. Пожалуй, единственный объективный критерий выбора — скорость записи CD-RW должна составлять 24X, что дает ощутимое преимущество по сравнению с обычными 10–16X. Для требовательных пользователей, которые стремятся к максимальному качеству записанных Audio-CD, самым привлекательным вариантом сегодня является Plextor PX-W4824TA, обладающий скоростной формулой 48X/24X/48X. В нем реализована технология VapiRec, аналогичная Audio Master Quality Recording от Yamaha. Остается надеяться, что и другие производители начнут более интенсивно работать над качеством записи, благо, «разгонять» оптические приводы уже нелегко.

Постепенно снижаются цены на ЖК-мониторы. Есть все основания полагать, что в ближайшем будущем мы начнем оснащать компьютеры среднего класса 15-дюймовыми LCD. Кроме того, средняя цена на 17-дюймовые дисплеи достигнет \$450. Делать такие прогнозы позволяет пример азиатских стран. Там уже сейчас продают новые 17-дюймовые модели по цене порядка \$450. Конечно, ситуация на европейском рынке и на нашем совсем несхожа, но от общемировых тенденций никуда не денешься. Так что будем ждать, пока волна снижения цен на LCD докатится до Украины, ведь платить по \$600 за 17-дюймовые LCD-панели мы еще не можем, а покупать обычные ЭЛТ-мониторы уже не хотим.



ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ

Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 1.80A GHz (L2-кэш 512 KB)	\$150	
AMD Athlon XP 2100+ (1,73 GHz)		\$95
Материнская плата		
Чипсет Intel i845PE для Pentium 4	\$105	
Чипсет NVIDIA nForce2 для Athlon XP		\$115
Память		
512 MB PC2700 DDR SDRAM (333 MHz)	\$100	
Видеокарта		
На чипе Radeon 9000 Pro, память 64 MB		\$95
Жесткий диск		
80 GB, 7200 об/мин	\$110	
Монитор		
17" 1600 × 1200 @ 75 Hz	\$220	
Оптический дисковод		
DVD-ROM/CD-RW Combo	\$80	
Аудиоплата		
Sound Blaster Live! 5.1	\$35	
Корпус		
Middle Tower ATX 250 Br AOpen, Chieftec, ElanVital Enlight	\$85	
Клавиатура		
Logitech Office Internet Keyboard, PS/2	\$15	
Мышь		
Оптическая, PS/2 + USB	\$25	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	\$35	
Акустика		
5.1 Creative Inspire 5300	\$85	
Модем		
«Вектор» GVC R21	\$65	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	\$1205	\$1160
Принтер		
Epson Stylus Photo 830, Canon i320	\$120	
Сканер		
Microtek ScanMaker 3800	\$90	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 300 В•А	\$75	



ПК ВЫСОКОГО УРОВНЯ

Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 2,40B GHz (533 MHz FSB)	\$175	
AMD Athlon XP 2100+ (1,73 GHz)		\$95
Материнская плата		
Чипсет Intel i845PE для Pentium 4	\$105	
Чипсет NVidia nForce2 для Athlon XP		\$115
Память		
512 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	\$135	
Видеокарта		
На чипе GeForce4 Ti4200, память 64 MB	\$160	
Жесткий диск		
120 GB, 7200 об/мин, кэш 8 MB, Western Digital WD1200JB	\$160	
LCD-монитор		
17" Samsung SyncMaster 172T/172W	\$600	
Оптический дисковод		
DVD-ROM 16X/48X	\$50	
CD-RW 48X/24X/48X	\$65	
Аудиоплата		
Sound Blaster Audigy 2	\$125	
Корпус		
Middle Tower ATX 300 Вт ADpen, Chieftec, ElanVital, Enlight	\$85	
Клавиатура		
Logitech Internet Navigator, PS/2+USB	\$35	
Мышь		
Оптическая, PS/2 + USB	\$40	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	\$35	
Акустика		
5.1 Altec Lansing 5100	\$165	
Модем		
«Вектор» ZyXEL Dmni 56K	\$75	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	\$2010	\$1940
Принтер		
HP DeskJet 5550, Epson Stylus Photo 915	\$150–220	
Сканер		
Umax Astra 4700, HP ScanJet 4470C	\$125–160	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 650 В•А	\$120	

Модель	Цена, \$	Рейтинг	www.itc.ua/####
Планшетные сканеры			
Mustek ScanExpress 1200UB Plus	48	—	—
Umax Astra 2500	79	★★★★★	11923
HP ScanJet 3500	85	—	—
Microtek ScanMaker 4800	105	★★★★★	10426
Umax Astra 4700	125	★★★★★	11923
Epson Perfection 2400 Photo	225	—	—
Epson Perfection 3200 Photo	340	—	—
Струйные принтеры			
Lexmark Z35	55	★★★★★	9213
HP DeskJet 3325	70	★★★★★	13143
Epson Stylus C62	94	★★★★★	13143
Canon S330 Photo	120	★★★★★	13143
Epson Stylus Photo 830	120	★★★★★	13143
HP DeskJet 5550	145	★★★★★	13143
HP Photosmart 7150	170	—	—
Epson Stylus Photo 915	200	—	15215
Джойстики			
Genius Flight 2000 F-22X	9	—	—
Genius Flight 2000 F-23	15	★★★★★	9533
Logitech Wingman Extreme Digital 30	37	★★★★★	9533
ThrustMaster Top Gun Fox 2 Pro Shock	55	★★★★★	9533
Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick	65	★★★★★	—
ThrustMaster Top Gun Afterburner II	65	★★★★★	9533
Logitech Wingman Strike Force 3D	70	★★★★★	9533
Игровые рули			
SVEN RockFire Star Deluxe	36	★★★★☆	9783
Logitech Wingman Formula Force GP	63	★★★★★	9783
ThrustMaster Force Feedback Racing Wheel	105	★★★★★	9783
Logitech MOMO Force	160	★★★★★	9783
Мобильные телефоны			
Siemens A50	90	★★★★★	11917
Motorola T191	110	★★★★★	13137
Alcatel OneTouch 511	120	★★★★★	13137
Alcatel OneTouch 525	130	★★★★★	13137
Motorola C330	140	★★★★★	12821
Siemens C55	170	★★★★★	11917
LG-W3000	170	★★★★★	11917
Nokia 3510i	220	—	—
Siemens ME45	210	★★★★★	—
Sony Ericsson T300	230	★★★★★	11524
Alcatel OneTouch 715	230	★★★★★	11917
LG-5200	260	★★★★★	11917
Siemens SL45i	260	★★★★★	6491
Samsung SGH-A800	280	★★★★★	11917
Sony Ericsson T68i	280	—	—
Siemens S55	380	★★★★★	12822
Samsung SGH-T100	420	★★★★★	11225
Samsung SGH-S300	500	★★★★★	12824
Nokia 7650	500	★★★★★	10891

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки месяца» дают покупателю полное представление о том, как должен быть оснащен ПК данной ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

В перечень лучших комплектующих попадают продукты, отличившиеся в наших тестированиях, и те, что не имеют конкурентов в своей ценовой категории. Все они представлены в базе «Hot Line» (www.itc.ua/hl), с помощью которой легко найти компании, занимающиеся их продажей. Рейтинг устройства может быть пересмотрен в сторону повышения в связи с его переходом в более низкую ценовую категорию.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, используйте «Hot Line». Для получения более подробной информации о продукте обращайтесь к нашей онлайн-базе: например, если для данного устройства указан номер 1234, статья о нем находится по адресу www.itc.ua/1234.

Модель	Цена, \$	Рейтинг	www.itc.ua/ ####
Цифровые фотокамеры			
Olympus Camedia C-120	210	★★★★★	10422
Canon PowerShot A200	220	—	—
Olympus Camedia C-220 Zoom	280	★★★★★	10422
Canon PowerShot A40	310	—	—
Nikon Coolpix 2500	360	★★★★★	10902
Canon Digital IXUS V3	510	★★★★★	12440
Konica Digital Revio KD-400Z	540	★★★★★	11235
Minolta Dimage F100	585	★★★★★	11235
Olympus Camedia C-730 Ultra Zoom	610	★★★★★	12490
Nikon Coolpix 4300	630	★★★★★	12440
Olympus Camedia C-5050 Zoom	860	★★★★★	12490
Canon PowerShot G3	965	★★★★★	12490
Sony CyberShot F717V	1130	★★★★★	12490
Nikon Coolpix 5700	1400	★★★★★	12490
Olympus Camedia E-20P	1420	★★★★★	12490
Звуковые платы			
Sound Blaster PCI 12B 4.1 Digital	18	—	—
Sound Blaster Live! 5.1	35	★★★★★	—
Sound Blaster Audigy	65	★★★★☆	—
Terratec SixPack 5.1+	75	★★★★☆	—
Sound Blaster Audigy 2	125	★★★★★	—
Hercules Game Theatre XP 6.1	115	★★★★★	7788
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	9538
Sound Blaster Audigy 2 Platinum	215	★★★★★	12444
ЭЛТ-мониторы			
17" LG Flatron EZ T710PH	155	★★★★★	—
17" Samsung SyncMaster 765MB	180	★★★★★	—
17" ADC 7A+	195	★★★★★	—
17" Samsung SyncMaster 757MB	210	★★★★★	—
17" Samsung SyncMaster 757NF	225	★★★★★	8080
17" NEC MultiSync FE791 SB	240	★★★★★	—
19" Samsung SyncMaster 959NF	340	★★★★★	11532
19" Philips Brilliance 109P40	420	—	—
Жесткие диски 7200 об/мин			
40 GB Maxtor D740X	74	—	—
40 GB Western Digital WD400BB	74	—	10137
40 GB Samsung SpinPoint SP4002H	76	—	—
40 GB Seagate Barracuda ATA IV	76	—	—
80 GB Samsung SpinPoint SPB004H	105	★★★★★	12830
80 GB Western Digital WD800JB	115	★★★★★	12830
120 GB Western Digital WD1200JB	160	—	10137
Акустические системы			
2.0 SVEN SPS-611	23	—	—
4.1 Aitec Lansing 641	270	★★★★★	8900
5.1 Creative Inspire 5300	85	★★★★★	9529
5.1 SVEN YF-1A	135	★★★★★	9786
5.1 SVEN HT-4B5	162	★★★★★	—
5.1 Creative Inspire 5700 Digital	270	★★★★★	9529
Оптические мыши			
Microsoft Wheel Mouse Optical 1.1A	15	—	—
Microsoft IntelliMouse Optical 1.1	27	★★★★★	9784
Logitech Pilot Wheel Mouse Optical	28	★★★★★	9784
Microsoft Explorer 3.0A	37	★★★★★	9784
Logitech MX300	45	★★★★★	11527
Logitech MX500	55	★★★★★	—

Качество выше цен!

Delfics®

компьютеры

*Работайте,
играйте,
общайтесь
с друзьями -
все одновременно*

Вам это под силу, если Вы
используете ПК Delfics®
на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией HT.



Компьютерные салоны "Гигабайт"

ул. Ивана Кудри, 20,
/ @ "Дружбы Народов",
тел.: (044) 531-9728,
268-6553

ул. Большая Житомирская, 6,
/ @ "Майдан Незалежности",
тел.: (044) 229-8643,
229-8476,
237-6715

просп. Маяковского, 10,
/ "Троещина",
тел.: (044) 515-8475,
536-0923

Магазины Delfics

ул. Горького, 24,
/ @ "Пл. Льва Толстого",
тел.: (044) 220-5344

г. Севастополь,
ул. Одесская, 27,
тел.: (069) 255-7700,
254-0328

Торговый центр "Изумруд"
"Аудио-Видео", 2 этаж,
ул. Декабристов, 9,
/ @ "Харьковская",
тел.: (044) 562-6699

COMPASS



Позвони мне, позвони...

Александр Птица

Ожота — пуще кеволн, в Internet — такая штука, которая отпустить от себя просто так не кочет. А несчастному счастливицу, «подсевшему на Сеть», в большинстве случаев лрководится ллатнтть свои нровные не только за возможность серфингв ло Web, общения с далекими и близкими друзьями и онлайнновык игр, но и за влолке лрозанчеснке «телефонные минуты», складывающекся в часы. В результате — трекзначные счета от АТС и размышления о том, нан же все-тани хоть немножко облегчнтть фннаксовое бремя.

Одним из самых популярных сегодня способов уменьшения расходов «на Internet» является доступ с обратным дозвоном, или, как его еще принято называть, «call-back». Соединение с Internet-провайдером происходит в этом случае в два этапа.

1. Сначала модем пользователя устанавливает соединение с провайдером с одной целью — послать запрос на звонок со стороны провайдера.

2. После этого модем клиента переходит в состояние ожидания и получает тот самый желанный звонок от провайдера. При этом поминутная оплата за пользование телефонной линией с пользователя не взимается, ибо входящие звонки у нас в стране, слава Богу, пока что не тарифицируются.

Нельзя сказать, что доступ в Internet с помощью обратного дозвола, в частности его настройка, — вещь совершенно беспроблемная. Поэтому для того, чтобы читатели не наступали на те грабли, от которых уже досталось другим, мы остановимся на нескольких «каменных преткновениях» и способах их преодоления.

Ряд встречающихся неприятностей абсолютно не связан с установленной на компьютере пользователя операционной системой, а может быть со спокойной совестью отнесен к аппаратным проблемам.

Самый печальный исход — элементарное отсутствие обратного звонка. К сожалению, в этом случае помочь могут только сотрудники АТС.

Бывает, что и входящий звонок поступает, но модем никак не может «снять трубку». Данная ситуация, в частности для модемов GVC и некоторых других, чаще всего разрешается заменой их драйверов. Иногда помогает установка стандартного драйвера из Windows. Временами полезно кое-что добавить в строку инициализации.

Крайне редко, но случается, что не хватает времени для соединения. Чтобы избавиться от этого, следует опять же добавить некоторые команды в строку инициализации модема

(см. руководства по эксплуатации к конкретным модемам). Здесь вас должны интересовать такие параметры, как количество звонков, после которого модем снимает трубку, время ожидания потери соединения, время ожидания ответа. Кроме того, рекомендуется отключить использование протокола v.90.

Вторая группа проблем связана с типом операционной системы, установленной на компьютере пользователя. Здесь в наиболее выигрышном положении оказываются «традиционалисты». Действительно, у тех, кто все еще дружит с Win 95/98/Me, трудностей значительно меньше, чем у их собратьев, «живущих» под Windows 2000/XP. Последним, для того чтобы их модем мог принимать входящие звонки, придется выполнить целую серию дополнительных действий. Их порядок четко и ясно изложен на соответствующей страничке Web-сайта одного из callback-провайдеров Alkar Teleport (www.alkar.net/?170).

Одна специфическая проблема связана с тем, что в большинстве модемов, присутствующих на нашем рынке, по умолчанию включена функция CallerID. Наши телефонные станции ее не поддерживают. Вот и получается, что при поступлении звонка от провайдера модем не может корректно инициализировать его, и происходит сброс. Что делать? Отключить функцию CallerID. Для этого необходимо заглянуть в реестр Windows и кое-что там подправить. Все инструкции по «косметическому» ремонту реестра вы найдете в соответствующей врезке.

Ну что ж, с потенциальными опасностями на тернистом пути callback-пользователя вы ознакомились. Теперь пора представить вам столичных

Следующий фрагмент рекомендуем применять как руководство к действию только пользователям, уже имеющим опыт работы с таким жизненно важным элементом Windows, как реестр.

Как уже отмечалось, во многих модемах функция CallerID включена изначально, что приводит к некорректной работе с отечественными АТС. Чтобы этого не произошло, необходимо отключить в реестре Windows функцию CallerID.

Для этого следует зайти в меню Пуск и выбрать пункт Выполнить. В строке Открыть введите regedit и на-

жмите клавишу OK. Откроется программа редактора реестра Windows. Нажмите клавишу F3. В строке поиска введите команду callerid. Для начала поиска нажмите кнопку Найти далее. Поиск в реестре может занять некоторое время. Пожалуйста, дождитесь завершения поиска. По окончании поиска нажмите два раза клавишу F3. В левой части в разделах реестра найдите раздел Enable CallerID. В правой части найдите значение ключа реестра вида at#cid=1.

Внимание! Значение ключа реестра может отличаться от приведенного в зависимости от прошивки модема.

Модемы U.S. Robotics, Texas Instruments, Rockwell (включая software-модемы), Hayes, PowerBit, GVC, PCTel, IDC (только VR-серии), Diamond Supra (на чипе Rockwell) — at#cid=1.

Rockwell HCF (V.90 или K56FLEX, в том числе PCI-модемы Creative), MultiTech, IDC, Cirrus Logic — at+vcid=1, at+fclass=8;=vcid=1.

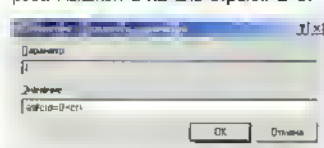
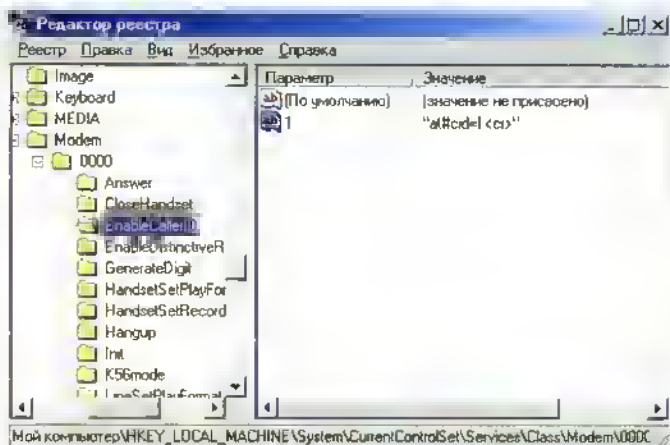
В некоторых моделях модемов Motorola — at#id1.

Все модели ZyXEL — ats40.2=1, ats41.6=1, ats42.2=1.

Требуется изменить значение ключа реестра. Для этого «кликните» два раза мышкой в начале строки. В от-

крывшемся окне в строке Изменение строкового параметра поменяйте в строке at#cid=1 значение 1 на 0.

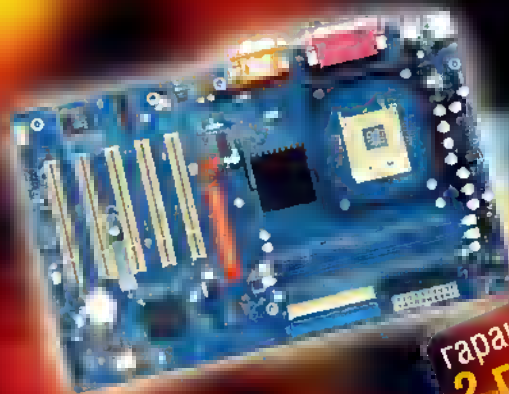
Нажмите клавишу OK. Нажимайте клавишу F3 до тех пор, пока все значения вида at#cid=1 не будут отредактированы. По завершении у вас появится табличка Поиск в реестре завершен. Выйдите из программы редактора реестра и перезагрузитесь.



провайдеров, предоставляющих эту модную (о чем свидетельствует густонаселенная ветка на форумах ITC Online — itc.ua/forums/thread.php?ID=7587, насчитывающая около 350 постингов) и полезную услугу. Нашим путешественником в мире «коллбэка» стал весьма и весьма информативный сайт о киевских провайдерах — www.kievisp.com. На его страничках обнаружилось более десятка компаний, предлагающих этот сервис. Кстати, некоторые из них даже выпускают rcsaid-карточки, рассчитанные именно на использование callback.

Хочу отметить, что тестирование callback-доступа от различных провайдеров проводилось мной с домашнего телефона, подключенного к старенькой аналоговой АТС-118 (модем, правда, весьма неплох — ZyXEL Omni 56K Plus). Так что учитывайте этот момент, анализируя приведенные в данном материале цифры. Сразу скажу, что при установлении связи абсолютно со всеми провайдера-

Материнские платы для Pentium 4.



гарантия 2 года

Выбери самую достойную

ACORP - 4845PE
Socket 478 Intel
Pentium4, Intel
Celeron, i845PE, ATX
FSB 400/533 Mhz
память DDR333 x 2
звук 6Ch AC'97 Sound
порты USB 2.0

ACORP - 7KT400
чипсет VIA KT400+8235
FSB 200/266/333 Mhz
память DDR 333x3
слоты PCI x5,
AGP (8x) x 1, DDRx3
звук 6-Channel AC'97
Sound
форм-фактор ATX

ACORP 4D845AL
чипсет i845
FSB 400 Mhz
память DDR x2
слоты 6 PCI 2 DDR,
1AGP
звук AC'97
форм-фактор ATX



Магазины Y&A Electronics
ул. Ярославов Вал, 19, www.nis.com.ua
тел.: розничная торговля 234-7487, опт 234-3838

ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

EduUa Net — www.edu.ua.net
RQL — www.rql.kiev.ua
Intercom — www.intercom.net.ua
Тема на форуме ITC Online —
itc.ua/forums/thread.php?ID=7587



ми не обходилось без такой неприятной вещи, как нехватка времени ожидания до поступления обратного звонка. Советую потенциальным абонентам наладить дружеские отношения с сотрудниками служб поддержки своих провайдеров, и проблемы будут решены. Практически со всеми представителями tech support я находил взаимопонимание, получал грамотные ответы на свои вопросы, а их консультации очень помогли мне при подготовке материала. Добавлю, что информацию об услугах и ценах callback-провайдеров мы брали с их официальных Web-сайтов.

Итак, познакомимся с основными игроками на рынке callback-доступа в Internet.

«АЛКАР ТЕЛЕПОРТ»

Web-сайт www.alkar.net
Телефон технической поддержки 239-1845

Эта компания, можно сказать, превзошла всех в разнообразии вариантов выпускаемых ею под торговой маркой OptiMag (www.optimag.net) callback-карточек. Причем для каждой из них придумано очень запоминающееся и прекрасно отражающее смысл название. Судите сами: «10 ночей» (58 грн), «10 вечеров» (43 грн), «10 выходных» (48 грн) и далее в том же духе – всего 10 видов карточек.

В процессе нашего тестирования максимальная скорость

подключения к этому провайдеру составила 40000 Kbps. Кстати, компания Alkar Teleport поддерживает игровой портал games.alkar.net. Работает более 20 серверов, на которых народ сражается во все самые популярные игры – Counter-Strike, Quake III, UT 2003 и прочие.

DIALLINK

Web-сайт www.diallink.net
Телефон технической поддержки 461-9785
Телефон дозвона – 231-7408
Тестовое подключение
login – dial,
password – link

Компания Diallink также выпускает prepaid-карточки, предназначенные для регистрации или пополнения счета и активации режима связи Dial-UP+callback. Данный режим предоставляет доступ к узлу по модемному соединению с возможностью как прямого, так и обратного дозвона callback на скорости связи до 56 Kbps с поминутной тарификацией.

В продаже имеются следующие номиналы: 10/20 дневных/ночных часов стоимостью 30 грн, 20/40 дневных/ночных часов стоимостью 60 грн. В случае, когда пользователь предпочитает

ет контрактное подключение, то стоимость одного часа+callback составляет 3 грн днем и 1,5 грн – ночью (с 01:00 до 09:00).

Первый раз подключившись к Diallink, мой модем показал скорость 31200 Kbps. При последующих сеансах сохранялись примерно такие же параметры.

«ВОЛЗ»

Web-сайт www ldc.net
Телефоны 201-1972, 201-1973
Телефон дозвона 247-4000
Тестовый доступ
login – guest,
password – ldc

Internet-service-провайдер «ВОЛЗ» входит в число самых популярных в столице поставщиков услуги callback. Почасовые тарифы с учетом «обратного дозвона» составляют \$0.5/час (08:00–19:00), \$0.3/час (19:00–01:00), \$0.15/час (01:00–08:00). В ассортименте имеются месячные пакеты – Unlimited+Callback (\$50), «Домашний» (19:00–08:00)+выходные+Callback (\$25) и «Ночной» (01:00–08:00)+Callback (\$15).

Хорошо известны среди пользователей эмитируемые компанией «ВОЛЗ» callback-карточки LDC Network номиналами 30, 60 и 120 грн.

К сожалению, выше 26400 скорость callback-соединения с LDC у меня не поднималась, зато хочется отметить очень стабильную и надежную работу на линии.

ВСЯ ПРАВДА О CALLBACK. МНЕНИЕ ОЧЕВИДЦА

Вы включаете компьютер. Вводите пароль. И через несколько минут в вашем доме раздаётся звонок.

Семь дней. Семь дней в неделю в семь часов вечера эти звонки раздаются у меня дома. Все уже привыкли и не реагируют. Началось это полгода назад, из-за релиза игра Magic: The Gathering Online. Как-то вдруг телефонные счета стали весомее, чем счета за услуги провайдера.

Пришлось узнавать, что такое callback и почему его продают в Киеве. Первым делом я купил на почте карточку OptiMag. Стоила она тогда 154 грн и предоставляла callback-Internet с 18 до 9 часов по будням плюс выходные дни круглосуточно. Требования к качеству связи были у меня невысокие. По сути, нужна только стабильность соединения при минимальной скорости

(обмен данными при игре в Magic online очень небольшой). Соединение на цифровой АТС-234 не рвалось, но временами передача данных на американский сервер прекращалась. Хватало десяти минут, в течение которых можно было проверить почту, поболтать в украинском чате и разбить злости мышку. Нервная система выдержала два месяца.

Возвращаться к обычному доступу dial-up все равно не хотелось. Был найден другой провайдер под названием Farlep (www.kiev.farlep.net). Карточек они не выпускают, так что пришлось съездить в офис и составить договор. Стоимость услуг обходится мне и по сей день в 180 грн. Связь с 19:00 до 9:00. Иногда разрывается, но, перезвонив, я теряю всего минуту, зато досадных «зависаний», спо-

собных погубить игру, нет. Это в принципе терпимо, учитывая, что других вариантов callback я не знаю. А телефонные счета в 10 грн радуют студента больше, чем расстраивают несколько потерянных минут собственного времени.

В общем случае, конечно, скорость и стабильность соединения ниже, чем при обычном dial-up. Но суммарная стоимость Internet с callback ниже в полтора-два раза. Как говорится «при всем богатстве выбора других альтернатив нет».

Разумеется, все это – временные решения проблемы доступа во Всемирную Сеть. Я верю, что в будущем хакеры вымрут как динозавры, люди будут летать, как археоптериксы, и у каждого дома будет выделенка.

Юрий Коломейко

FARLEP-KIEB

Web-сайт www.kiev.farlep.net

Телефоны 238-6008, 238-6290

Телефон дозвона 238-6201

Тестовый доступ

login — farlep,

password — farlep

Крупнейшая телекоммуникационная компания с подразделениями в 9 городах Украины (Киев, Одесса, Харьков, Львов и др.). Кстати, завсегда там популярного киевского клуба CyberZone, всерьезно, известно, что именно Farlep «обеспечивает» его Интернетом. Почасовая оплата доступа по коммутируемым линиям днем (09:00–01:00) составляет 3,92 грн, а ночью (01:00–09:00) — 1,34 грн. Месячные тарифные пакеты варьируются от 168 грн (Platinum — неограниченный доступ) до 33,60 грн (Nightmare — с 01:00 до 09:00). На наш взгляд, наиболее оптимальным выбором тарифного плана Farlep для домашнего пользователя будет такой вариант — «Пакет Домашний» (будни — с 19:00 до 09:00; суббота, воскресенье — круглосуточно) за 84 грн плюс доплата за callback, равная 96 грн. Итого получается 180 грн.

Впечатления пользователей от работы с Farlep изложены во врезке, так что отсылаю вас к ней.

MSHTECH

Web-сайт regname.net.ua

Телефон 247-6393

Телефон дозвона 241-6444

Для получения тестового доступа следует направить заявку на адрес support@regname.net.ua, указав номер телефона, с которого будет поступать исходящий звонок.

Регистрация абонента здесь стоит \$5. Месячные тарифные планы предусмотрены в пяти категориях: «Полный» — \$45, «Экономный» — \$25, «Бизнес» (08:00–20:00) — \$35, «Домашний» (20:00–08:00) — \$25 и «Ночной» (01:00–10:00) — \$13.

«УКРКОМ»

Web-сайт www.ukr-com.net

Телефоны 205-5500, 205-5525,

205-5566

Телефон дозвона 201-1111

Компания «Украинские Коммуникации» («УкрКом») обеспечивает своим клиентам услугу

«обратного вызова» бесплатно. Однако в ее прайс-листе отсутствуют безлимитные пакеты. Из существующих на сегодняшний день вариантов домашних пользователей могут заинтересовать пакеты «Начальный» (20 часов доступа в течение 30 дней за 70 грн), «Стандартный» (50 часов доступа в течение 30 дней за 165 грн) и «Классический» (100 часов доступа в течение 60 дней).

Тестирование соединения с узлом UkrCom показало приличные скорости до 40000 Kbps.

«СИТЕЛ»

Web-сайт www.sitel.com.ua

Телефон 201-1947

По поводу предоставления тестового доступа обращайтесь по телефону 205-3388.

Услугой Callback могут пользоваться все контрактные клиенты «Ситела». Что касается цен, то они варьируются от 115 грн в месяц за пакет «Сител Unlimited Ночной+Callback» (01:00–08:00) до 390 грн за полный неограниченный доступ «Unlimited+Callback».

С марта текущего года компания «Сител» начала выпускать собственные prepaid-карточки для оплаты callback-сервиса. Тарифы в точности повторяют схемы контрактных пакетов. К двум уже упомянутым добавим еще наиболее подходящий для домашних пользователей (что отмечено и в его названии) вариант «Сител Unlimited Домашний+Callback» за 200 грн.

GLOBAL UKRAINE

Web-сайт www.gu.net

Телефон 246-4251, 244-9736

Телефон дозвона 563-9977, 239-9751

Один из старейших отечественных Internet-провайдеров, компания Global Ukraine также развивает модное направление callback. Неограниченный Internet с обратным дозвоном доступен ее контрактным клиентам и обходится им в \$55 в месяц. В перечень услуг, которые получает пользователь этого пакета, входят почтовый адрес с ящиком в пределах дисковой квоты 10 MB, динамически выделяемый IP-адрес, бесплатный хостинг WWW-страниц объемом 5 MB и кон-

сультации специалистов сервисного центра.

FAUST

Web-сайт www.faust.kiev.ua

Телефон 269-0520, 267-8234

Телефон дозвона 267-8888

Тестовый доступ

login — faust,

password — callback

Компания Faust фактически стала пионером, первой среди киевских провайдеров предложив callback-Internet еще летом 2000 года.

В настоящее время тарифы на ее услуги колеблются от \$12 в месяц за «ночной» Internet (с 01:00 до 08:00) до \$48 за полный Unlimited. Кроме того, Faust выпускает prepaid-карточки номиналом от 15 грн (5 часов + бонус) до 95 грн (40 часов + бонус).

UNIVERSAL NETWORK

Web-сайт www.uni.net.ua

Телефон 241-6446

Телефон дозвона 241-6444, 231-1812

Тестовый доступ

login — universal,

password — network

У компании Universal Network подобно некоторым другим операторам, предоставляющим callback-сервис, контрактные абоненты вольны выбирать обычный вариант или подключение с «обратным дозвоном», за который дополнительная плата с них не взимается.

Цены на услуги Universal Network находятся на том же уровне, что и у их коллег из «Фауста», т. е. полный безлимитный доступ стоит \$48 в месяц, «домашний пакет» (20:00–08:00 + выходные) — половину этой суммы, а «ночной» (01:00–10:00) — \$12.

Объем журнальной публикации не позволяет привести подробные сведения обо всех различных Internet-провайдерах, предоставляющих подключение с обратным дозвоном. С теми компаниями, данные о которых в нашем материале отсутствуют, вы можете познакомиться поближе на их сайтах. Координаты последних перечислены во врезке «Полезные ссылки».

Cosonic

Откройся звуку!!!

широкий
ассортимент наушников
для работы и отдыха

NIS ул. Ярослав Вал, 19, www.nis.com.ua
тел.: розничная торговля 234-7487,
опт 234-3838

Не лентой единой...

9 камкордеров в сравнении

ДОМАШНИЙ ПК 5/2003

28



модель: Panasonic L series (KAMM MMG)

Это стало уже хорошей традицией: каждый год в конце весны мы проводим тестирование наиболее популярных моделей камер, чтобы в преддверии отпускной поры помочь «страждущим» видеолюбителям решить сложную проблему выбора модели, попутно оценить состояние отечественного рынка цифровых видеокамер, а также выявить тенденции его развития.

Надо сказать, что общая картина с каждым годом становится лучше: в последние время интерес пользователей к подобной технике существенно возрос, новые модели камер поступают в Украину довольно быстро, прилавки магазинов все реже напоминают «технические заповедники», где можно встретить экземпляры устройств, принадлежащих к совершенно разным поколениям цифровых видеокамер. Огорчает только одно – цены, они по-прежнему на сотню-полторы долларов выше, чем, к примеру, в Европе или даже в России, что, в общем-то, говорит о недоразвитости нашего рынка. И все-таки по-прежнему медленно, но уверенно стоимость базовых моделей камер у нас «ковыляет» к 600-долларовой отметке.

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННЫХ КАМЕР

Большинство новых камер все лучше и лучше обеспечивают функции фотосъемки. Так, многие базовые модели оснащаются более производительными, чем это необходимо для видеосъемки, ПЗС-матрицами (что позволяет получать как минимум одномоментные статичные изображения), слотом для карт памяти, «башмаком» для вспышки. Кроме того, ряд устройств в режиме фотографирования может обеспечивать автобрекетинг, многоточечные системы фокусировки и запись коротких видеороликов в форматах MPEG-1, MPEG-4 или MJPEG на карты памяти. Совсем недавно увидела Samsung, выпустив «трансформер» Duo Cam VP-D5000i, который «легким движением руки» превращается из 0,8-мегапиксельной видеокамеры MiniDV с 10-кратным зумом в объективом в фотодинамик, оснащенный ПЗС-сенсором с 4,13 млн.

светочувствительных элементов и использующий при этом 3-кратную оптику.

В начале этого года ряд производителей пополнил арсенал своей техники устройствами, пишущими видео на 8-сантиметровые диски DVD. Как известно, первая подобная видеокамера – DZ-MV100 – была представлена компанией Hitachi еще в конце 2000 г. К сожалению, диски DVD-RAM, на которые данная модель записывает видео, невозможно было воспроизвести на большинстве обычных бытовых DVD-плееров или приводов DVD-ROM. Отныне эта проблема устранена, и все новые аппараты Hitachi (DZ-MV350E, DZ-MV380E) и Panasonic (VDR-M30) допускают запись видео на диски DVD-R, а модели от Sony (DCR-DVD100/DVD200) поддерживают еще и DVD-RW.

Основные удобства, которые сулит пользователям хранение видео на DVD, – это произвольный доступ к снятым сценам и легкость загрузки видеоматериала на компьютер путем обыкновенного копирования данных с диска, помещенного в DVD-привод. Кроме того, сами диски, несомненно, являются более износостойчивыми, чем лента, поскольку в отличие от пленочных камер DVD-камеры используют бесконтактный способ записи и воспроизведения. Они также не подвержены таким эффектам, как размазывание и осыпание рабочего слоя. И все же недостатков у такого подхода – хоть отбавляй. Во-первых, DVD-камеры в сравнении с остальными камерами обычно потребляют больше энергии, а следовательно, должны снабжаться более энергоемкими, а значит, и более тяжелыми аккумуляторными батареями. Во-вторых, из-за крупных габаритов самого носителя практически невозможно дальнейшая

миниатюризация аппаратов. В-третьих, разработчикам приходится уделять много внимания проблеме фильтрации шумов, возникающих в ходе вращения диска. В-четвертых, видео в стандарте MPEG-2 (в котором обычно ведется запись в таких камерах) весьма плохо поддается дальнейшей редакции на ПК без специальных преобразований либо без использования дополнительной аппаратуры. И наконец, в-пятых, стоимость одного 8-сантиметрового диска в Украине по сей день остается довольно высокой (от \$9 за DVD-R до \$36 за DVD-RAM, что ощутимо больше, чем цена классы MiniDV).

Исходя из этого, сегодня вряд ли можно назвать этот стандарт перспективным. Скорее всего, подобные модели – это дань моде, некоторая переходная форма к более совершенным устройствам, способным сохранять медиаданные на карты флэш-памяти. Как бы в доказательство этих слов Matsushita недавно представила миниатюрное оригинальное устройство Panasonic D-snap SV-AV20, позволяющее записывать фото и видео на карту памяти SD. Таким образом, дальнейшее развитие бытовых цифровых видеокамер, вероятнее всего, будет напрямую зависеть, во-первых, от успехов в деле удешевления и повышения емкости карт флэш-памяти и, во-вторых, от совершенствования алгоритмов сжатия видео.

Правда, не стоит сбрасывать со счетов высокоскоростные диски типа Blu-ray Disc (их иногда называют наследниками DVD), над созданием которых ныне работают некоторые производители. Такой стандарт записи сможет обеспечить 8-сантиметровому диску емкость более 5 GB. Однако по какой цене будут предлагаться поддерживающие их устройства, пока неизвестно, да и вряд ли это сможет существенно

нашим образом изменить нынешнее положение дел.

Но наивно полагать, что все сведется к одному стандарту и мы с ужасом будем вспоминать муки выбора между Digital8, MiniDV, MicroMV, DVD-RAM и другими. Напротив, нас ожидают войны стандартов похлеще нынешних. Все предпосылки для этого имеются уже сегодня. Так, Sony продолжает упорно настаивать на MemoryStick, выпуская карту с суффиксом Pro и емкостью 1 GB. Укрепляет свои позиции и альянс разработчиков SD-карт, активным членом которого является Matsushita, также представившая недавно гигабайтовый носитель. Olympus совместно с Fuji, проталкивая xD-Picture Card, обещают к 2005 году довести их емкость до 8 GB. Не собираются сдавать свои позиции и сторонники CompactFlash, уже сегодня доступны носители 4 GB, правда, по баснословной цене, а максимально возможная емкость Compact Flash находится в пределах 200 GB. Какие стандарты в будущем выберут для своих камер производители или иные разработчики – остается только гадать, хотя определенные тенденции заметны уже сегодня, достаточно обратить внимание на то, какими разъемами для карт памяти снабжают производители свои модели видеокамер.

И последнее. Похоже, предсказаниям, предвещающим преждевременную смерть стандарту Digital8, не суждено сбыться. Sony по-прежнему с завидной периодичностью продолжает обновлять камеры этого типа, и, очевидно, они находят своего пользователя – экономного, расчетливого, ностальгирующего по стандартам Video8/Hi8 и любящего больше и грубоватые вещи.

Впрочем, хватит о тенденциях, пора представить наших очаровательных конкурентов.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Предлагаем вашему вниманию шесть критериев, по которым мы сравнивали работу видеокамер. Каждый из них оценивался по 10-балльной системе. При выведении итоговых баллов оценки суммировались.

1. Как известно, «встречают по одежке», а посему вначале мы проводили оценку общих функциональных возможностей моделей. При этом особое внимание обращалось на скорость трансфокации объектива, быстроту автофокусировки, возможность наведения на резкость в условиях плохой освещенности.

Ряд вопросов касался объектива камеры. Прежде всего из технических характеристик мы выясняли, какова светосила оптики. Не вдаваясь в технические подробности, напомним, что под светосилой объектива понимается отношение освещенности изображения на светочувствительной поверхности (пленке, матрице и т. д.) к яркости снимаемого объекта. Для современной просветленной фотооптики принято считать, что светосила Zoom-объектива равна минимальным значениям его диафрагмы при крайних положениях трансфокатора.

2. Исходя из собственного опыта работы с цифровыми и аналоговыми видеокамерами, мы оценивали удобство управления аппаратами, интуитивность их интерфейсов. Естественно, этот тест носит несколько субъективный характер, поскольку со временем можно привыкнуть к любым решениям, тем не менее за долгие годы развития и эксплуатации камкордеров уже сформировался ряд определенных неписаных «уставов и правил», нарушать которые — значит, причинять определенные трудности пользователям. Таким образом, цель данного испытания, точнее даже сказать, наблюдения, состоит в том, чтобы хотя бы предположить, насколько быстро неподготовленный человек без посторонней помощи сможет приступить к съемке, а также найти и разобраться с основными функциями видеокамеры.

3. Чтобы выяснить, как много деталей фиксирует видеокамера

на получаемом снимке, мы оценивали разрешающую способность системы объектив/матрица. Более всего хотелось узнать, насколько объектив «мылит» изображение и короткофокусном положении, так как при максимальных значениях фокуса коэффициенты масштабирования кадра рассмотренных моделей существенно разнятся. Тест выполнялся путем съемки штрихового оригинала на одинаковом расстоянии от передней линзы (1,5 м), изготовленного посредством вывода на фотонаборный автомат (с разрешением 4800 dpi) векторного файла. Отметим, что в этом тесте у наших подопечных мы задавали полностью автоматические режимы для баланса белого и фокусировки. Соответствующий видеоряд захватывался в компьютер и произвольным образом из него выбирался отдельный кадр. Полученное изображение подвергалось деинтерлейсингу и переводилось в режим Grayscale, оптимизировались его яркость и контрастность, повышалась резкость. После чего мы визуальным образом оценивали разрешающую способность и выставляли камкордерам соответствующие баллы (замечу, что на компакт-диске даны фактически «исходники» для всех изображений).

4. Далее мы сравнивали результаты работы автоматикой видеокамер по определению баланса белого. Всегда особый интерес представляют снимки одного и того же набора цветных предметов при одинаковых условиях освещенности. Созданный натюрморт мы освещали двумя источниками Hensel Studiofototechnik Contra E250 через софтбоксы. Вначале в камерах выставлялся автоматический баланс белого, затем, если возможно, — для лампы накаливания, а на заключительном этапе точка белого захватывалась вручную. На диске приведены тестовые кадры лишь для WB Auto.

5. Далее мы оценивали динамический диапазон и цветопередачу путем съемки таблиц Kodak Gray Scale и Kodak Color Separation из набора Kodak Q-14. Оригиналы освещались тем же студийным светом, баланс бело-



го и экспозиция определялись автоматически. Полученные снимки подвергались минимальной обработке средствами Adobe Photoshop и просматривались на откалиброванном мониторе.

6. И заключительной частью наших испытаний было выяснение оправданности цены той или иной модели. Отметим также, что съемки на улице в этот раз мы не проводили, поскольку, как показывает практика, почти все современные камкордсры с этой задачей справляются отлично.

CANON MV5iMC

Цена — \$1350

★★★★★

Компактность, эргономичность, запись видео на SD-карту в формате M-JPEG, ручное управление затвором, высокое качество изображения, множество цифровых эффектов и переходов

Высокая цена

Стильная штука — купив, не пожалеете!

Это самая маленькая модель камкордера среди всех протестированных нами. Тем не менее она оборудована объективом, позволяющим проводить 10-кратное масштабирование видеоснимка и 7-кратное увеличение картинки при фотосъемке. Впервые среди видеокамер Canon модель MV5iMC снабжена функцией сохранения коротких видеоснимков на карту

памяти в формате Motion JPEG. Через интерфейс USB либо с помощью специального ридера такие фрагменты легко загружать в компьютер и отправлять по электронной почте. Кроме того, с помощью программы ArcSoft Video Impression, идущей в комплекте, вы сможете проводить несложное редактирование видеосюжетов. Благодаря наличию аналогового видеовхода аппарат позволяет осуществлять прямую оцифровку и захват в компьютер старых видеозаписей без предварительного сохранения их на пленку MiniDV.

Как цифровая фотокамера модель поддерживает стандарт Exif 2.2 (Exif Print), благодаря чему служебная информация, зафиксированная во время съемки, будет использована для оптимизации цветопередачи при выводе изображения на принтер. Кстати сказать, аппарат совместим с принтером Canon CP-10 для прямой печати.

Как и большинство рассмотренных здесь моделей, MV5iMC позволяет проводить запись звука в двух режимах — 16- и 12-разрядном. Звук 16 bit обеспечивает высокое качество аудиоматериала, однако в дальнейшем не даст возможности пользоваться встроенной функцией наложения дополнительного аудиоряда. В режиме 12 bit доступны 2 стереоканала, при этом запись звука осуществляет-



ся только на один, второй же применяется для добавления фоновой музыки, голосовых комментариев и т. д.

Камера MV5iMC предлагает множество цифровых эффектов, обычно применяемых лишь на этапе компьютерной обработки. К примеру, вы можете начинать или заканчивать видеофрагменты постепенным вводом или выводом изображения из черного фона, вытеснять сцены шторкой, поворотом, зигзагом, приливом и т. д. Кроме того, легко придать определенный художественный стиль вашим записям, например: живопись, черно-белый, сепия, мозаика, зеркальный и т. д. Доступны также несколько вариантов многокадрового изображения. Можно производить микширование статичных изображений, отснятых на карту памяти, с видеорядом по chromakey или по luma-key. Заслуживает внимания и функция ночной съемки, позволяющая получать высококачественные изображения при слабой освещенности.

Для расширения функций камеры дополнительно можно приобрести широкоугольный конвертер WD-28, телеконвертер TL-28, набор фильтров FS-28U, автомобильное зарядное устройство CBC-NB2, переходный крошечный SA-1 для использования внешней вспышки либо выносного стереомикрофона и другие аксессуары.

Механизм подачи кассеты MV5iMC раскрывается мягко, его «поведение» при захвате носителя и издаваемый при этом звук характерны для последних моделей цифровых видеокамер Canon. Подготовка к работе и наводка на резкость осуществляются быстро. В целом камера произвела на нас очень приятное впечатление.

CANON MV550i

Цена — \$1100

★★★★★

✚ Эргономичность; оригинальный дизайн; ручное управление затвором; платформа для аксессуаров; аналоговый вход/выход

✚ Размерность ПЗС-матрицы только 540 тыс. пикселей; высокая цена

! Молодежный камкордер

Камера Canon MV550i вот уже целый год присутствует на нашем рынке. Она имеет компактные размеры, стильный, можно сказать, молодежный дизайн и будет неплохим выбором для начинающего видеолюбителя. Камкордер позволяет проводить 22-кратное оптическое масштабирование изображения. Буква «i» в названии модели говорит о том, что аппарат снабжен цифровым видеовходом. Помимо него, имеются также и аналоговые композитный и компонентный видеовходы/выходы.

ПРИБЫВАЙСЯ!



PC-CAM



WEB-CAM

Не любите сидеть дома? Или, наоборот, окном в мир вам служит персональный компьютер? У Creative есть для вас камеры PC-Cam и WebCam на любой вкус и образ жизни. Высококачественные цифровые снимки, минифильмы, фоторепортажи или видеоконференции - Creative позаботится о том, чтобы вы не пропустили самое интересное!

CREATIVE®

Creative Labs Sp. z o.o., 02-708 Warsaw, ul. Browa 21, Poland,
tel.: +48 22 853 02 65, e-mail: info@creative.pl,
Technical support e-mail: support@europe.creative.com,
Technical support line: +353 1 8066967
Distribution: Elko Kiev, tel.: +380 444619870;
MTI, tel.: +380 444583873; VERSIYA, tel.: +380 445542747

www.europe.creative.com/webcams

Copyright 2003 Creative Technology Ltd. Creative и логотип Creative являются зарегистрированными торговыми марками. WebCam является торговой маркой Creative Technology Ltd. Все прочие фирменные знаки и названия продуктов являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками их соответствующих владельцев. Все классификации могут быть изменены без предварительного уведомления. Реальные продукты могут в незначительной степени отличаться от изображенных.



HITACHI DV-MV238E

★★★★☆



JVC GR-DVP7EG

★★★★★

Данная модель обеспечивает практически те же смыслы съемки, а также функции по миниатюризации изображений и аудиодубляжу, что и предыдущая камера, однако набор цифровых эффектов и переходов в этой камере значительно беднее, чем в MV51MC. Среди переходов присутствуют лишь вытеснения горизонтальной и вертикальной шторками, а также мозаика, среди художественных стилей доступны живопись, черно-белый, сепия и мозаика. Правда, присутствуют все те же варианты многокадрового изображения – «4/9/16 в одном».

Аппарат демонстрирует великолепную эргономику. Управление воспроизведением ведется с помощью крупных кнопок, расположенных в верхней части левой панели. К числу оригинальных функций следует приписать изменение цвета их подсветки. Переключение в режим ручной фокусировки происходит по нажатию одной-единственной кнопки, а не путем долгих блужданий по лабиринтам системного меню. Также легко в любой момент съемки внести поправку в экспозицию.

Особый интерес у опытных видеолюбителей вызовет возможность вручную задавать скорость затвора – всего доступно восемь значений в диапазоне от 1/50 до 1/8000. Ношечкам, несомненно, придется по душе пол-

ностью автоматический режим съемки типа «зеленая зона», в котором практически невозможно случайно изменить параметры, установленные автоматикой.

К сожалению, камкордер оснащен всего лишь 0,54-мегапиксельной матрицей с чересстрочной разверткой, однако и фоторежиме для получения качественного изображения используются прогрессивное сканирование и механический затвор. Для записи фотоснимков аппарат снабжен разъемом для карт памяти типа MMC/SD и комплектуется носителем MMC емкостью 8 MB.

Камера MV550i оснащена дополнительными функциями для увеличения продолжительности записи на одну кассету. В режиме ESP применяется 2-кратное сжатие изображения, в режиме ELP – 3-кратное. Таким образом, в режиме ELP 80-минутная кассета сможет вместить до 4 ч видео, то есть втрое больше, чем в обычном режиме.

Отдельно можно приобрести осветительную лампу VL-3 и высокочувствительный направленный микрофон DM-50. Устанавливаются они на площадку для аксессуаров и питаются от того же источника, что и камера, так что в этом случае расход энергии возрастает.

В заключение отметим, что на смену модельному ряду MV500/500i/530i/550i недавно пришли

видеокамеры MV600/600i/630i/650i. При этом слегка изменился дизайн аппаратов – устройства «выросли» по высоте и приобрели более квадратную форму, но самое главное отличие – все они теперь используют 0,8-мегапиксельную ПЗС-матрицу вместо 0,54-мегапиксельной, которой были оснащены камеры предыдущего поколения.

HITACHI DV-MV238E

Цена – \$1338

★★★★☆

✚ Отличная эргономичность; бесконтактные запись и воспроизведение; великолепные инструменты встроенного редактирования; удобство навигации по диску; прекрасное качество звука (поддерживается Dolby Digital)

— Довольно большие габариты; повышенное энергопотребление; высокая стоимость носителей

! Очень удобно, но не для любителя

Данный аппарат относится ко второму поколению DVD-камер Hitachi и уже позволяет записывать видео как на диски DVD-RAM, так и на DVD-R. Кроме того, по сравнению с прабабушкой DV-MV100E он начал быстрее готовиться к работе, ощутимо уменьшился в весе и, что не может не радовать, в цене, менее заметными стали шумы дисковой подсистемы, улучшилось качество USB-драйверов. Однако все равно в сопоставлении с

современными моделями видеокамер MiniDV устройство DV-MV238E выглядит более громоздким. Кроме того, не красит его и довольно большой монолитный аккумулятор емкостью 1400 мА·ч.

DV-MV238E обеспечивает практически все функции, характерные сегодня для класса потребительских камер: выбор автоматических режимов съемки для типичных условий освещенности, наличие ручного фокуса и экспозиции.

Интерфейс FireWire не поддерживается, поскольку нет необходимости передавать данные в компьютер в режиме реального времени. К ПК аппарат подключается через порт USB, при этом все кнопки камкордера блокируются, и после установки соответствующих драйверов в папке *Мой компьютер* появляется дополнительный оптический дисконод.

Все диски используются в специальном пластиковом боксе, фиксирующем положение носителя в аппарате. Перед их вставкой/извлечением необходимо отключить питание устройства.

Аппарат снабжен черно-белым видоискателем, имеет удобную и оригинальную систему меню, для навигации применяется кнопка-джойстик. Благодаря системе *Disc Navigation* можно воспроизводить записанные

сцены и фотозображения в произвольном порядке путем группировки их в специальные плей-листы. На ЖК-мониторе выводится первый кадр каждой записи, что позволяет с помощью кнопки-джойстика выбрать нужный фрагмент и по нажатию **Enter** тут же перейти к его просмотру. Если вы используете диск DVD-RAM, то любой сюжет может быть тут же удален или разделен на части. Кроме того, такой носитель позволит легко скомбинировать несколько сцен в одну. Случайная перезапись отснятых ранее сюжетов полностью исключена, поскольку принцип записи на диск заключается в задействовании свободных зон без затрагивания существующих данных.

Диски DVD-RAM дают возможность воспользоваться тремя степенями компрессии видео – Fine (аппаратная компрессия MPEG-2, размер кадра – 704×576 , скорость потока – 6 Mbps), Std (аппаратная компрессия MPEG-2, размер кадра – 704×576 , скорость потока – 3 Mbps) и Extra Fine, в последнем случае приме-

няется запись с переменным битрейтом, что позволяет на одной стороне диска сохранять до 36 минут видео высшего качества.

Двусторонний DVD-RAM допускает многократную перезапись диска (до 100 тыс. раз) и вмещает от одного до двух часов видео в зависимости от выбранного режима. На такой носитель можно записать до 1998 снимков с разрешением 1024×768 . Неинициализированный диск DVD-RAM потребует форматирования. Бланк DVD-R поддерживает лишь однократную запись (перезапись исключена) и, кроме того, в отличие от DVD-RAM является односторонним, а следовательно, значения прочих упомянутых показателей уменьшаются для него соответственно в два раза. Зато такие диски, как мы уже упоминали, можно воспроизводить в обычных DVD-проигрывателях и приводах DVD-ROM.

Система масштабирования кадра работает мягко и послушно, стабилизатор изображения весьма эффективен, наводка на резкость осуществляется быстро.

Доступен ряд незатейливых спецэффектов, есть возможность создания и наложения титров. Имеется краткая инструкция на русском языке. Зарядка аккумуляторов осуществляется в корпусе камеры при подключении к нему питания через сетевой адаптер.

Заметим также, что новая модель DVD-камер DZ-MV380A, которая была представлена в начале этого года, но еще не дошла до прилавков наших магазинов, в отличие от рассмотренной выше уже поддерживает интерфейс USB 2.0.

JVC GR-DVP7EG

Цена – \$1415

★★★★★

- + Оригинальный дизайн; компактность; ручное управление затвором; поддержка клипов MPEG-4 и файлов MP3; возможность использования в качестве Web-камеры
- Неэргономичная система навигации по меню; малоемкий аккумулятор, идущий в комплекте; высокая стоимость
- ! Стильным мира сего!

Аппарат имеет вертикальную компоновку и довольно оригинальный дизайн – корпус черного цвета выполнен из сплава магния и алюминия, в качестве крышки для объектива используется подлинная металлическая шторка. Основные управляющие элементы размещены на задней панели строго посередине корпуса. Трансфокация объектива осуществляется с помощью специального кольца, в центре которого располагается кнопка инициализации записи.

В отличие от предыдущих моделей этой серии данный аппарат снабжен цветным видеоскальтером. Управляющее меню организовано вполне продуманно, однако навигация по его пунктам выполняется посредством довольно тупых псевдосенсорных кнопок, расположенных под ЖК-монитором. Возможно, со временем они разрабатываются, но пока что их использование сопряжено с определенными неудобствами.

Встроенный процессор SuperHighBand позволяет получать разрешение до 530 ТВ-линий, он

SanDisk
More Memory. More Possibilities.



SanDisk – № 1

в производстве флэш-карт!

Именно в SanDisk разработан самый популярный на сегодня стандарт карт памяти – CompactFlash®. Компанией создана первая в мире флэш-карта объемом 1Gb, первая в мире высокоскоростная USB 2.0 кардридер "6 в 1" для 6 самых популярных типов карт памяти. SanDisk – единственная компания, которая принимала участие в разработке большинства принятых в мире стандартов флэш-карт памяти: CompactFlash®, MultiMediaCard, SecureDigital™ (SD™), Memory Stick PRO™. По данным IDC (2001 г.), около трети всех карт в мире были произведены SanDisk. На CeBIT-2003 SanDisk представили самую маленькую в мире флэш-карту (21,5x20 мм) – miniSD™ для портативных устройств нового поколения, таких как современные мобильные телефоны и цифровые коммуникаторы.

www.sandisk.com.ua

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОТЕСТИРОВАННЫХ ВИДЕОКАМЕР

Модель	Canon MV5iMC	Canon MV550i	Hitachi DZ-MV23BE	JVC GR-D30E	JVC GR-DVP7EG	Panasonic NV-GX7
Стоимость в Киеве, \$	1350	1100	1338	643	1415	1182
Рейтинг	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Камеры предоставлены:	Компанией DataLux, тел. (044) 249-6303	Компанией DataLux, тел. (044) 249-6303	Сетью магазинов «Фокстрот», тел. 8-800-500-1530	Сетью магазинов «Фокстрот», тел. 8-800-500-1530	Сетью магазинов «Фокстрот», тел. 8-800-500-1530	Торговой сетью «Техномаркет»
Видеосистема	MiniDV	MiniDV	DVD-RAM/DVD-R	MiniDV	MiniDV	MiniDV
Размер (дюймы) и тип матрицы	1/6, с чересстрочным сканированием	1/6, с чересстрочным сканированием	1/4, с чересстрочным сканированием	1/3,8, с чересстрочным сканированием	1/3,8, с чересстрочным сканированием	1/4, с чересстрочным сканированием
ПЗС-матрица, тыс. пикселей всего/эффективных видео/эффективных фото	800/420/740	540/340/440	1160/880/1100	800/н.д./н.д.	1020/н.д./н.д.	1300/780/1230
Масштабирование видеоизображения: оптическое/цифровое	10X/200X	22X/440X	12X/240X	16X/700X	10X/200X	10X/500X
Фокусное расстояние, мм	2,5 – 25	2,8 – 61,6	2,0 – 27	2,7 – 43,2	3,6 – 36	3,55 – 35,5
Максимальная диафрагма	f/1,8	f/1,6	f/1,8	f/1,8	f/1,8	f/1,8
Стабилизатор изображения	Оптический	Оптический	Электронный	Электронный	Электронный	Электронный
Минимум освещенности (лк)	2,4 (в режиме ночной съемки)	0,5 (в режиме ночной съемки)	8	1	1	1
ЖК-видоискатель: тип/размер (дюймы)/число пикселей (тыс.)	Цветной/0,5/113	Цветной/0,44/113	Цветной/н.д./н.д.	Черно-белый/н.д./н.д.	Цветной/0,44/113	Цветной/0,44/113
ЖК-монитор: тип/размер (дюймы)/число пикселей (тыс.)	Цветной/2,5/200	Цветной/2,5/112	Цветной/2,5/200	Цветной/2,5/н.д.	Цветной/2/н.д.	Цветной/2,5/200
Встроенные: вспышка (для фото)/лампа (для видео)/ИК-облучатель	○/○/○	○/○/○	●/○/○	○/○/○	○/○/○	●/○/○
«Башмак» для аксессуаров	○	●	●	○	●	●
Размер фото	1024 × 768	768 × 576	1280 × 960	768 × 576	1280 × 960	1280 × 960
Разъем для карты памяти	MMC/SD	MMC/SD	○	○	MMC/SD	MMC/SD
Карта памяти в комплекте	SD, 8 MB	MMC, 8 MB	○	○	SD, 8 MB	SD, 8 MB
Видео/аудиовыходы	AV, S-Video, DV	AV, S-Video, DV	AV, S-Video	AV, S-Video, DV	AV, S-Video	AV, S-Video, DV
Видео/аудиовыходы	AV, S-Video, DV	AV, S-Video, DV	AV, S-Video	AV, S-Video, DV	AV, S-Video	AV, S-Video, DV
Интерфейс USB/IEEE 1394	●/●	●/●	●/○	○/●	●/○	●/●
Ручная фокусировка/управление затвором/управление экспозицией	●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●
Режимы записи	SP/LP	SP/LP	Extra Fine/Fine/Std	SP/LP	SP/LP	SP/LP
Баланс белого	Авто, солнечно, в помещении, пользовательский	Авто, солнечно, в помещении, пользовательский	Авто, пользовательский	Авто, солнечно, в помещении, пользовательский	Авто, солнечно, в помещении, пользовательский	Авто, солнечно, в помещении, пользовательский
Program AE	«Зеленая зона», авто, спорт, портрет, прожектор, песок и снег, низкая освещенность, ночная съемка	«Зеленая зона», авто, спорт, портрет, прожектор, песок и снег, низкая освещенность, ночная съемка	Авто, спорт, портрет, прожектор, песок и снег, низкая освещенность	Авто, спорт, портрет, прожектор, песок и снег, низкая освещенность	Авто, спорт, портрет, пейзаж, спорт, прожектор, песок и снег, закат солнца и луна, низкая освещенность	Авто, спорт, портрет, прожектор, песок и снег, низкая освещенность
Функция фильтрации шума ветра (Wind Cut)	●	●	●	●	●	●
Эффекты Fade/Back Light	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●
Звук: 12 бит (2 стереоканала)/16 бит (1 стереоканал)/MIX	●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●
Возможность аудиодуближа	●	●	●	●	●	●
Аккумулятор в комплекте/время полной зарядки, мин	BP-2L12	BP-511/120	DZ-BP14R/120	BN-G111/140	BN-V114/90	CGR-D08SE1B/120
Время непрерывной съемки с выключенным ЖК-монитором, мин	160	120	40–60	120	140	120
Габариты (Ш × В × Г), мм	49 × 106 × 89	58 × 99 × 144	88 × 101 × 155	68,5 × 94 × 143	43 × 115 × 80	71 × 93 × 129
Масса (без батареи и кассеты), г	380	530	730	524	350	540

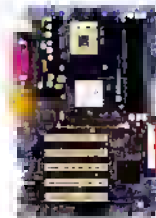
Samsung VP-D530Ri	Samsung VP-D85i	Sony DCR-TRV340E
995	676	766
★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Киевским представительством Samsung Electronics, тел. 8-800-502-0000	Киевским представительством Samsung Electronics, тел. 8-800-502-0000	Торговой сетью «Техномаркет»
MiniDV	MiniDV	Digital8
1/4, с чересстрочным сканированием	1/4, с чересстрочным сканированием	1/6, с чересстрочным сканированием
800	800	800/570/740
10X/400X	10X/400X	25X/700X
2,7 – 27	2,7 – 27	2,4 – 60
f/1,4	f/1,4	f/1,6
Электронный	Электронный	Электронный
0	0	6 (0 – Super Night Shot)
Черно-белый/ н.д./н.д.	Черно-белый/н.д./н.д.	Черно-белый/н.д./н.д.
Цветной/ 2,5/210	Цветной/2,5/200	Цветной/2,5/61,6
○/○/●	○/○/●	○/○/●
●	●	●
768 × 576	1024 × 768	1024 × 768
○	Memory Stick	MemoryStick
○	8 MB	8 MB
DV	DV	AV, S-Video, DV
AV, S-Video, DV	AV, S-Video, DV	AV, S-Video, DV
●	●	○
●/●/●	●/●/●	●/●/●
SP/LP	SP/LP	SP/LP
Авто, солнечно, в помещении, пользовательский	Авто, солнечно, в помещении, пользовательский	Авто
Авто, спорт, портрет, проектор, песок и снег, высокая скорость затвора	Авто, портрет, спорт, высокая скорость затвора	Авто, прожектор, портрет, спорт, пляж и снег, закат солнца и луна, пейзаж, низкая освещенность
●	●	○
●/●	●/●	●/●
●/●/●	●/●/●	●/●/●
●	●	●
SB-L110/120	SB-L110/120	NP-F30/145
70	70	100
40,6 × 95 × 93,3	63 × 90 × 178	90 × 110 × 210
330	520	840

► Побеждает во всем мире!



PX845EV1 Pro

Valuable 845E M/B with 3Com LAN

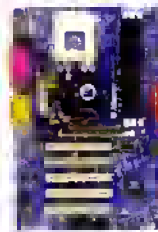


- Intel® B45E/CH4 chipset
- Support Intel® Pentium® 4/Celeron Processor
- Socket 478 with FSB 400/533MHz
- Supports DDR266/333/400(Overclocking)/AGP4X
- Build-in 3COM 10/100Mbps LAN
- Support Hyper-Threading Technology
- AC'97 6ch Audio/ SPC/ 6*USB2.0/ SPDIF In-Out



KX400-8XV Pro

AMD's FSB333 M/B with 3Com LAN
Support AMD Athlon™ XP Barton CPU



- VIA KT400/8235 chipset
- Support AMD Athlon™/Athlon™ XP/Duron™ Processor
- Socket A with FSB 266/333MHz
- Supports DDR266/333/400(Overclocking)
- Supports AGP8X Graphic Accelerator
- Build-in 3COM 10/100Mbps LAN
- AC'97 6ch Audio/SPDIF/ATA133/USB2.0/SPDIF In-Out



Performing up to T14600 spec but
remaining at T14200-8X price!

Ti4680P Turbo



- nVIDIA GeForce4 Ti4200-8X 250MHz GPU
- 128MB 550MHz(128bit)4Mx32bit 3.3ns DDR memory
- Use 8-Layer PCB made overclocking more easily
- AGP 8X provide 2.1GB/s transfer rate
- Supports TV-Out,DVI,nView for multi-display options
- Bundle DVD player software and two retail version games



www.compass.com.ua

www.nis.com.ua

Розничные продажи

Магазин Y&A Electronics

ул. Ярославов Вал, 19
(044) 234-74-87

Компьютерные салоны "Гигабайт"

ул. Ивана Кудри, 20
(044) 531-97-28, 268-65-53
ул. Большая Житомирская, 6
(044) 229-86-43, 229-84-76
просп. Маяковского, 10
(044) 515-84-75, 536-09-23

Оптовые продажи

Киев

Днепропетровск
Запорожье
Киев

Compass

"Мастер Групп"
"Софт Сервис"
"НАФКОМ"

(044) 531-97-30
(056) 370-98-93
(061) 212-06-48
(044) 241-95-30

Киев

Донецк
Одесса
Харьков

NIS

"ТЕХНИКА"
"ТИД"
"МКС"

(044) 234-38-38
(062) 385-82-55
(048) 229-08-12
(057) 214-14-25



JVC GR-D30E
★★★★★

восстанавливает широкополосные составляющие видеосигнала, которые в бытовых камкордерах обычно утрачиваются. Весьма эффективна при высоких степенях увеличения кадра и система электронной стабилизации изображения Digital Image Stabilizer.

Фирменная функция JVC Color Night Scope поможет получить довольно качественную цветную картинку при плохом освещении, однако при этом, естественно, не удастся избежать ее смазывания при быстром перемещении объектов, поскольку съемка происходит на медленном затворе.

Еще одна интересная функция DV Navigator дает возможность создавать индексированные библиотеки эпизодов, фиксируя на карте памяти начало каждого фрагмента. Кроме того, аппарат обладает завидным арсеналом цифровых эффектов, фейдеров и монтажных функций (включая вставку отдельных эпизодов).

Для уменьшения количества дефектов при цифровом увеличении кадра применяется процедура сайлайн-интерполяции, позволяющая сглаживать границы объектов.

Среди прочих функций камеры JVC GR-DVP7EG следует выделить возможность сохранения видео на карту памяти SD в формате MPEG-4, легкость ис-

пользования аппарата при подключении к компьютеру в качестве Web-камеры, а также доступность применения при аудиодуближе файлов MP3, которые предварительно нужно загрузить на SD-карту.

И наконец, можно еще более расширить функциональность аппарата, приобретя внешнюю вспышку, осветительную лампу либо микрофон с изменяемой диаграммой направленности. Все эти аксессуары устанавливаются на специальную площадку на верхней панели.

Среди замеченных недостатков следует отметить довольно шумную работу механизма подачи кассеты и малую емкость аккумуляторов, идущих в комплекте.

JVC GR-D30E

Цена — \$643

★★★★★

+ Аналоговый вход; режим ночной съемки; сравнительно невысокая цена

- «Чистая» видеокамера без функций фотосъемки

! Бюджетный камкордер

На сегодня это, пожалуй, одна из самых дешевых камер MiniDV, причем не только среди аппаратов, представленных в обзоре, но и вообще среди всех доступных сегодня на рынке. Кстати сказать, например в России цена на эту модель опустилась ниже \$500 (!). Да, не последнюю



PANASONIC NV-GX7
★★★★★

роль здесь сыграл тот факт, что устройство уже снято с производства, но, тем не менее, это не главная причина. Столь серьезное удешевление достигнуто вовсе не за счет качества изображения.

Данный аппарат, можно сказать, создан в стиле «разумной экономии». Так, устройство использует черно-белый видоскоп, не имеет никаких разъемов для карт памяти и платформы для крепления дополнительных аксессуаров. В общем, «чистая» видеокамера, и при этом снимает она очень неплохо.

Более того, как камкордер JVC GR-D30E ни в чем не уступает. К примеру, модель оборудована аналоговым A/V-выходом, поддерживает режим ночной съемки Digital Colour NightScope, позволяющий получать цветное изображение практически при полном отсутствии освещенности, содержит ряд фирменных спецэффектов и фейдеров.

Система трансфокации работает плавно, фокусировка происходит быстро, хотя и не всегда без ошибок. К механизму приема кассеты также особых претензий нет. А если учесть, что аппарат оснащен полноценной 0,8-мегапиксельной ПЗС-матрицей и 16-кратным объективом, то можно смело сказать, что это настоящий бюджетный камкордер.

PANASONIC NV-GX7

Цена — \$1182

★★★★★

+ Оптика Leica Dicomar; поддержка USB 2.0; запись видео на SD-карту в формате MPEG-4; функции Tele Jump и Quick Start; эргономичное управление

- Весьма шумный трансфокатор
! Если есть возможность, нужно покупать не задумываясь!

Данный аппарат серии e.san был представлен весной прошлого года. Он имеет современный компактный дизайн; округлые эргономичные формы корпуса способствуют удобному удержанию камеры в руке. Устройство оснащено высококачественной оптической системой Leica Dicomar и поворотной вспышкой для портретной и пейзажной фотосъемки, обеспечивающей функцию компенсации «эффекта красных глаз» и управления мощностью светового импульса.

Всплывает эргономика аппарата: переход к ручным настройкам осуществляется в одно касание, имеются также возможности сохранения оных.

Хорошую цветопередачу и высокую четкость определяет специальный чип Pure Colour Engine. Он еще на ранней стадии формирования изображения преобразует данные с дополнительного цветового фильтра в RGB-сигнал, обеспечивая отличное воспроизведение цве-

та в проблемных красном и синем каналах.

Устройство поддерживает функцию диктофона (*Voice recorder*), позволяющую записывать голос на карту памяти SD, а также два режима сохранения на упомянутый носитель видеопередающих с монозвук в формате MPEG-4 с целью дальнейшего применения их в Internet (для передачи по электронной почте или использования на Web-страницах). Кстати, длительность подобных аудио- и видеофрагментов ограничивается только емкостью карты памяти.

NV-GX7 – единственный из всех рассмотренных нами видеоредакторов, который поддерживает интерфейс USB 2.0, в результате чего передача данных с карты памяти может осуществляться со скоростью свыше 12 Мб/с. По заверениям разработчиков, существенно снижено также энергопотребление аппарата по сравнению с предыдущей моделью, ныне данный показатель равен 3,7 Вт.

Аппарат содержит весьма эффективный электронный стабилизатор изображения, поддерживает довольно полезный эффект PiP (картинка в картинке), оборудован микрофоном с изменяющейся диаграммой направленности. Кроме того, нельзя не отметить такие весьма нужные функции, как *Colour Night View* – для обеспечения съемки при слабой освещенности (до 1 лк) с улучшенной цветопередачей (реализована путем накопления света, т. е. при медленном затворе), а также *Tele Jump*, позволяющую осуществлять многократное 1,3-кратное оптическое масштабирование изображений практически без ухудшения качества картинки. Процедура быстрого старта (*Quick Start*) поможет вам не упустить важный момент и моментально начать съемку.

Встроенная функция динамической компенсации фонового освещения улучшает проработку деталей как самого объекта, так и фона при любых условиях освещенности.

Приобретаемый отдельно адаптер Bluetooth VW-BT1C позволит осуществлять беспровод-

ную загрузку фотопередающих и отдельных стоп-кадров в компьютер в радиусе до 10 м. К камере можно также подключить специальный видеоприемник для прямой печати изображений с карт памяти.

Автофокус отрабатывает небыстро, но зато практически всегда правильно. Система трансфокации объектива довольно шумная. Механизм прищелкивания кассеты функционирует стабильно и плавно, без лишнего толчка. В целом – великолепное многофункциональное устройство.

SAMSUNG VP-0530Ri

Цена – \$995

★★★★★

- + Простота использования; оригинальный дизайн; наличие стильных аксессуаров; съемка в полной темноте *Night Capture*; режимы *Easy-Q/Custom-Q*; Резкая работа механизма трансфокации; отсутствие аналоговых входов; высокая цена
- Отличное приложение к букетику флешек для любитель!

Красный, помадный, цвет корпуса данной видеокамеры и огромное количество рекламы на каждом углу однозначно говорят о том, что этот аппарат адресован женщинам. С скромные габариты модели позволяют ей удобно разместиться в женской руке, а небольшая масса исключит усталость. Правда, утверждать сегодня, что это самая маленькая модель видеоредактора в мире, я бы, конечно, не стал – представленный выше Canon MV5iMC примерно в полтора раза меньше. Но зато ряд оригинальных аксессуаров, идущих в комплекте, делают Samsung VP-D530Ri действительно неплохим выбором.

Так, говоря об эргономике аппарата, нельзя не обратить внимания на специальную шарнирную платформу с наладочным ремешком, которая идет в комплекте. Несомненно, она создаст комфортные условия при съемке. Но есть и обратная сторона медали – установка такого переходного кронштейна затрудняет извлечение кассеты. Впрочем, слабому полу не

привыкать: данный аксессуар сродни высокому каблучку – за красоту и привлекательность нужно платить, использование стильных штучек всегда связано с «мелкими» неудобствами.

Очевидно, морально компенсировать эту неприятность призвана оригинальная модная сумочка-чехол, которую можно носить как на плечевом, так и на поясном ремне (последний, естественно, приобретается отдельно, например вместе с джинсами и «шевролетом»).

Как и многие видеокамеры Samsung, модель VP-D530Ri поддерживает режимы *Custom Q* и *Easy Q*, включаемых по нажатию одноименных кнопок на правой панели. Первый из них служит для сохранения ряда настроек пользователя (программы автоэкспозиции, баланса белого, возможности цифрового масштабирования, видеоэффектов и др.) и их быстрого вызова. Второй позволяет моментально вернуться к стандартным установкам камеры, а новичку – с ходу приступить к съемке.

По весеннему теплые цены
Компьютеры Majesty® на базе процессора Intel® Pentium® 4 с частотой до 3.0GHz



от 260 у.е.

На компьютеры Majesty!
"НМС" Магазин Y & A Electronics, ул. Ярославов 8а, 19, www.nls.com.ua
тел: розничное торговля 234-7487, опт 234-3838



SAMSUNG VP-D530i

★★★★☆

Обратите внимание, что аппарат снабжен только DV-входом, аналоговые входы не поддерживаются.

Подобно большинству видеокамер Sony модель VP-D530i оснащена интегрированным источником инфракрасного излучения, обеспечивающим съемку в полной темноте (0 лк). Для его включения следует воспользоваться элементом управления *Night Capture*, расположенным на верхней панели устройства. Здесь же находятся платформа *Smart Shoe* для установки дополнительных аксессуаров и встроенный PCM-стереомикрофон.

Помимо этого, аппарат снабжен цветным видоискателем, выдвижной окуляр которого оснащен механической системой коррекции диоптрий, множеством ручных настроек, цифровых эффектов и автоматических программ съемки. Для быстрого выбора нужных параметров служит колесо-кнопка,

расположенное на задней панели. Здесь же размещаются четыре сенсора для управления проигрыванием записанных изображений. В режиме воспроизведения они подсвечиваются голубым цветом. Откидной ЖК-монитор, созданный по технологии Trans Reflective, обеспечивает великолепное отчетливое изображение даже при интенсивном внешнем освещении.

Камера не имеет разъемов для карт памяти, однако напомним, что, версия этого аппарата под названием VP-D590i работает с Memory Stick (в комплект входит носитель емкостью 8 MB).

Системе трансфокации объектива явно недостает плавности. Зато порадовал механизм приема – по манере работы он очень напоминает подобные решения для аппаратов Sony с вертикальной компоновкой. Поведение автофокуса также не вызвало особых нареканий.



SAMSUNG VP-D85i

★★★★☆

SAMSUNG VP-D85i

Цена – \$676

★★★★☆

- + Съемка в полной темноте *Night Capture*, режимы *Easy-Q/Custom-Q*, отличное соотношение цена/производительность
- Отсутствие аналоговых входов
- ! Рабочая лошадка

По дизайну и функциям – это типичный пример современной бытовой видеокамеры: привычная горизонтальная компоновка, средние размеры, позволяющие снабдить устройство удобными управляющими элементами, отсутствие дизайнерских изысков. В общем, аппарат предназначен именно для съемки, а не для имиджа: полноценная 0,8-мегапиксельная ПЗС-матрица, 10-кратная оптика, довольно эффективный электронный стабилизатор изображения.

Во внешнем виде и в ряде функций модели угадывается «фантомное» присутствие Sony. Так, аппарат снабжен разъемом для карт памяти типа Memory

Stick (в комплект входит носитель емкостью 8 MB), имеет режим *Night Capture*, позволяющий снимать в полной темноте благодаря включению инфракрасной подсветки.

Как и предыдущая модель Samsung, VP-D85i поддерживает только DV-вход, аналоговые входы отсутствуют. Вероятно, в целях экономии аппарат оснащен черно-белым видоискателем. Обеспечивается ручная и автоматическая фокусировка, имеется около десятка различных спецэффектов. Среди интересных цифровых эффектов можно выделить режим PiP, при котором на основной экран накладывается дополнительное окно небольших размеров. Эта функция необычайно полезна при использовании цифрового масштабирования изображения: в маленьком кадре цифровое увеличение не действует, благодаря чему при высоких степенях масштабирования вы получаете более ясное представление о

Название модели	Функциональность	Удобство управления	Съемка штрихового оригинала	Съемка натюрморта	Съемка таблиц Kodak Q-14	Оправданность цены	Итоговая оценка	Рейтинг
Canon MV5iMC	10	10	8	7	7	8	50	★★★★★
Canon MV550i	8	10	4	8	7	8	45	★★★★☆
Hitachi DZ-MV238E	9	10	5	8	8	8	45	★★★★☆
JVC GR-D30E	8	9	5	7	8	10	47	★★★★★
JVC GR-DVP7EG	10	8	6	9	7	7	47	★★★★★
Panasonic NV-GX7	10	10	10	7	6	9	52	★★★★★
Samsung VP-D530i	8	9	5	6	6	8	42	★★★★☆
Samsung VP-D85i	8	10	5	6	6	9	44	★★★★☆
Sony DCR-TRV340E	9	9	8	5	7	8	46	★★★★☆



том, что именно в данный момент у вас отображается на «большом экране».

На верхней панели расположена платформа SmartShoe для установки аксессуаров, имеется разъем для использования внешнего микрофона. Фирменный режим *Custom Q* позволит сохранять пользовательские настройки и в любой момент в одно касание загружать их снова. Функция *Easy Q* значительно облегчит работу с камерой начинающему видеосюжестителю.

К системе трансфокации объектива особых претензий нет, фокусировка на объекте происходит не быстро, но довольно точно, подача кассеты осуществляется плавно, без рывков.

SONY DCR-TRV340E

Цена — \$766

★★★★★

- + Совместимость со стандартами Hi8 и Video8; множество программ съемки и цифровых эффектов; цифровой монтаж; «интеллектуальная» площадка для аксессуаров; функция *Super NightShot*; доступная цена
- Черно-белый видискатель; большие габариты и масса
- ! Неплохой выбор для владельцев аналоговых аппаратов Video8/Hi8

Модель оснащена цветным 2,5-дюймовым ЖК-экраном, черно-белым видискателем, «интеллектуальной» площадкой для установки аксессуаров (с

возможностью подключения термосублимационного видеопринтера), электронным стабилизатором изображения *Super Steady Shot*.

Как и все аппараты стандарта Digital8, TRV340E воспроизводит ленты, записанные в системе Hi8 и Video8. К сожалению, устройство не допускает явным образом задавать диафрагму и скорость затвора (разве что доступны четыре значения в режиме *Slow Shutter*), зато позволяет вносить поправки в экспозицию.

Ионлитиевый аккумуляторный блок поддерживает технологию *Stamina*, обеспечивающую обмен данными с камерой о текущем энергопотреблении, что дает возможность лучше спланировать процесс съемки.

В модели традиционно для стандарта отсутствует ручная установка баланса белого. Тем не менее устройство обладает многими функциями полноценного цифрового аппарата и позволяет записывать снимки на карту памяти *Memory Stick* (в комплект входит носитель емкостью 8 MB) в формате JPEG с тремя степенями сжатия, выполнять непрерывную покадровую съемку, создавать мультисекционную картинку из девяти неподвижных изображений с периодичностью фотографирования 0,5 с.

На карту памяти можно записывать и короткие видеоклипы



WEB-камеры

Джойстики

Акустические системы

Время для апгрейда



Клавиатуры

Мыши

Геймпады

DATA LUX

Официальный дистрибьютор LOGITECH

Киев, Краснозвездный пр-т, 51, НИИОП, лабораторный корпус, офис 208;

Телефон: /044/ 249-6303; Факс: /044/ 245-7999;

Сервис-центр: /044/ 248-7041

Интернет: <http://www.dataflux.ua>; E-mail: dataflux@dataflux.ua

У нас Вы можете получить информацию о ближайшем к Вам продавце

в формате MPEG-1. Более того, камера позволяет считывать движущиеся изображения с ленты и записывать их на Memoxy Stick в формате MPEG-1 с качеством, присланным для передачи видео через Internet. Традиционно поддерживается технология Super NightShot.

Аппарат позволяет также использовать несколько видов стандартных русифицированных титров и создавать свои собственные.

Используя *PB Zoom*, можно увеличивать подвижные изображения, записанные на ленте, и даже перезаписывать их на ленту или копировать на Memoxy Stick. Однако заметим, что кадры, увеличенные с помощью *PB Zoom*, не передаются в реальном времени через порт DV Out.

Модель допускает ручное управление фокусировкой, поддерживает функции аудиодуближа, а благодаря наличию входов A/V и S-Video ее можно с успехом применять для оцифровки аналоговых видеозаписей.

Системы трансфокации, фокусировки, приема кассеты не вызывают никаких нареканий.

АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ Съемка штрихового оригинала

При съемке штрихового оригинала модель Panasonic NV-GX7 продемонстрировала иде-

альную четкость изображения — никаких завалов ни в центре кадра, ни по краям. Явления дисторсии (подушкообразных искажений) также не обнаружено, причем при любых положениях фокуса. В общем, альянс Leica + Matsushita в очередной раз подтвердил свою высокую репутацию.

Близкими к лидеру этого теста были Canon MV5iMC и Sony DCR-TRV340E, однако на пути к центру радиальные линии мира на их кадрах рановато слились в однородную серую массу.

Довольно хорошие результаты продемонстрировала и JVC GR-DVP7EG, однако на ее изображении со строгой периодичностью появлялись широкие интерференционные полосы. Чуть меньше линий в центре кадра удалось рассмотреть у JVC GR-D30E, однако интерференционных полос там не наблюдалось.

Примерно на одном уровне выступили обе камеры Samsung, заметив греша пестротой радужных интерференционных искажений. Похожие показатели были и у Hitachi DZ-MV238E: на ее изображении присутствовало меньше шумов, но разрешающей способности ей также не хватило.

Ну а хуже всех с этой задачей справилась Canon MV550i, изрядно замылив всю картинку.



Съемка натюрморта

Наиболее естественно цвета натюрморта передали JVC GR-DVP7EG, хотя и утратила полутону на ракушках в центре кадра. Похожие результаты продемонстрировали JVC GR-D30E и Canon MV550i, их цвета были более насыщенными.

Заметно перестаралась с теплотой Canon MV5iMC. Практически на одном уровне выступили Hitachi DZ-MV238E, Panasonic NV-GX7 и обе камеры Samsung — они значительно утеплили цветотона передачу, зато сохранили при этом полутону на светлых и темных предметах. А Sony DCR-TRV340E неожиданно для всех ушла в красное, завалив баланс белого (заметно, ручных установок на этот случай в ней не предусмотрено).

Съемка таблиц Kodak Q-14

Этот тест оказался для наших пациентов самым сложным, по сути, ни один камкордер не справился с ним на должном уровне. Неплохой динамический диапазон у Sony DCR-TRV340E, но традиционный уход в красное не позволил ей получить наивысшую оценку.

Очень неплохо «отстрелялась» Hitachi DZ-MV238E, однако разницы в цвете для крайних черных квадратов практически не наблюдается. Примерно на те же грабли «наступали» и обе ка-

меры Canon и JVC GR-DVP7EG, только с еще большей «интенсивностью». А последняя вдобавок подпортила картинку избытком маженты. На таком же уровне выступила и ее «сестра» — JVC GR-D30E, вот только с балансом белого у нее как раз было все в порядке.

Заметно просчитались с экспозицией обе модели Samsung и Panasonic NV-GX7, правда, последняя, как всегда, продемонстрировала великолепную четкость изображения.

ВЫВОДЫ И НАГРАДЫ

Итак, единоличным лидером наших соревнований стала Panasonic NV-GX7, за что и награждается знаком «Выбор редакции. Лучшее качество». Практически все тесты говорят о том, что приобретя данный аппарат, вы никогда не будете сожалеть о довольно крупной сумме денег, которую за него придется выложить.

При смещении некоторых акцентов, например если вас в первую очередь интересует компактность модели, самое пристальное внимание следует обратить на Canon MV5iMC или на JVC GR-DVP7EG. В любом случае — это будет достойный выбор.

Ну и наконец, в целях экономии бюджета можно смело приобретать JVC GR-D30E, этот аппарат получает награду «Выбор редакции. Лучшая покупка». ■



Все модели ноутбуков ASUS комплектуются полной лицензионной операционной системой Microsoft® Windows® XP, что подтверждается сертификатом подлинности (Certificate of Authenticity, COA) оставляемый с каждой моделью ноутбука и гарантирует качество, техническую поддержку и возможность обновления нового ПО. ASUS рекомендуем Microsoft® Windows® XP Professional для использования в бизнесе

www.asusnb.ru

2 года гарантии

ASUS S200 - самый легкий в мире ноутбук на базе процессора Intel Pentium III-M ULV, сочетающий потрясающую мобильность с отличной производительностью и функциональностью

200

Процессор Intel Pentium III-M
Ultra Low Voltage

256 Мб PC133 SDRAM, один SO-DIMM
разъем с возможностью
расширения до 384 Мб

8.9" LTPS (Low Temperature Poly-Silicon)
экран с разрешением 1024x600 XGA TFT

2 x USB, IEEE 1394,
VGA-out, modem and LAN

6 часов непрерывной работы батареи
(до 9 часов с дополнительной батареей)

SD слот

Размеры: 225x152x26,5-28

Вес: ~885г

Мой любимый вес, мой любимый размер

03035 Киев ул. Соломенская 1, 9й этаж
тел. (044) 238-8999, 238-8990 (опт)
sales@technopark.com.ua
www.technopark.com.ua

TechnoPark

03110 Киев, Краснозвездный пр.т. 51, к. 208
Тел. (044) 249-6303, факс (044) 245-7-999
E-mail: dealer@datalux.ua
www.datalux.ua

DATALUX



Mobile Intel® Pentium® III Processor - M

Intel, Intel Inside Logo и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation и ее отделений в США и других странах.
ASUSTeK COMPUTER INC. All rights reserved.



Народная диагональ: лучшие из 17-дюймовых

Тарас Олейник, Роман Хархалис

По многочисленным просьбам наших читателей мы проводим тестирование мониторов с народной диагональю — 17". И хотя 19-дюймовые ЭЛТ- и 15-дюймовые LCD-дисплеи постепенно теснят «семнашки» в домашнем секторе, очевидно существует несколько причин, оправдывающих выбор именно ЭЛТ-монитора 17".

Давайте вкратце проследим за изменениями цен на мониторы и характеристик устройств, которые за эти деньги предлагаются. Дисплеи с кинескопом 15" сегодня продаются не дороже \$100–110. Обычно это складские остатки давно снятых с производства моделей и поддержанные аппараты. Цены на мониторы с диагональю экрана 17" начинаются с \$115–120. За эти деньги можно приобрести изделия некоторых компаний, специализирующихся на выпуске бюджетной продукции. Аналогичные дисплеи от более именитых брендов стоят от \$130–140. Как правило, они оснащены трубкой с неплоской поверхностью и простой электроникой, обеспечивающей работу с разрешением 1024 × 768 точек с частотой смены кадров 75–85 Hz. Заметим, что такое значение считается минимально достаточным с точки зрения эргономики, поскольку при нем большинство людей не замечают мерцания экрана — именно большинство, потому что ряд требовательных (или просто обладающих чувствительным зрением) пользователей комфортно себя чувствуют только при частоте смены кадров 85 Hz, а то и 100 Hz.

Однако наиболее популярными сегодня стали мониторы с

плоскоэкранными кинескопами, которые можно приобрести за те же \$130–140. Плоский экран дает меньше бликов или не дает их вообще и не страдает от сферического искажения формы изображения. Базовые модели устройств с подобными трубками оснащаются электроникой с такими же характеристиками, как и у предыдущих моделей. «Начинка» их старших собратьев совершеннее и позволяет комфортно чувствовать себя при более высоких разрешениях — в режиме 1280 × 1024 точек поддерживается кадровая частота 75–85 Hz и выше. Такой дисплей также может работать и в разрешении 1600 × 1200 точек, причем во многих случаях — с приемлемой частотой смены кадров.

В современных мониторах применяются два типа плоскоэкранных кинескопов — с теневой маской и апертурной решеткой. У каждого из них свои преимущества и недостатки в формировании изображения, имеющие значение в тех или иных задачах, для которых используется монитор. Кроме того, трубки с теневой маской несколько дешевле. Поэтому большинство производителей имеют в своей линейке 17-дюймовые модели с кинескопами того и другого типа, несколько

различающиеся по цене. Стоимость устройства с качественной электронной и теневой маской — \$150–210, а в случае применения апертурной решетки — \$195 и выше.

Верхний предел цены ЭЛТ-мониторов с диагональю экрана 17" от большинства производителей равен \$230–260. Однако поставщики высококлассных и профессиональных устройств указывают на ценниках еще более внушительные суммы. Так, дисплеи серии E от Sony стоят более \$300.

Выбор покупателя, готового заплатить за монитор больше \$240, не ограничивается лишь 17-дюймовыми моделями. За эти деньги уже доступны устройства с диагональю экрана 19". При стоимости \$270 «большие братья» обладают уже впечатляющими техническими характеристиками и хорошим качеством, так что решение в их пользу может стать оптимальным. С отметки около \$300–310 стартуют цены LCD-мониторов с диагональю экрана 15". Обеспечивая почти такой же размер картинки, как у 17-дюймовых ЭЛТ-дисплеев, жидкокристаллические модели не имеют проблем с фокусировкой и геометрией изображения, занимают мало места, потребляют меньше энергии и практически полно-

стью избавляют пользователя от мерцания изображения и вредных электромагнитных излучений. Во многих случаях эти аргументы могут стать решающими, несмотря на то, что у данных мониторов больше время реакции, что ухудшает качество динамичного изображения, а их цветопередачу нельзя сравнивать с таковой у ЭЛТ-устройств.

Однако ЭЛТ-мониторы с диагональю экрана 17" все еще достаточно популярны. Естественно, основная причина такого положения дел — это цена. Для большинства наших сограждан разница между \$150 и \$300 весьма существенна, а многие из них вообще не могут выделить сумму, необходимую для покупки качественного 19-дюймового дисплея или LCD. Однако причины в пользу выбора ЭЛТ 17" могут быть не только экономическими. Довольно крупное устройство с диагональю экрана 19" впишется не во всякий интерьер, порой его просто некуда поставить. ЖК-дисплеи в такой ситуации окажутся не лучшим решением, если вы поклонник 3D-шутеров и прочих динамичных игр. Так что на Западе, где ни метраж квартиры, ни разница в \$150–200 не являются серьезными проблемами, традиционный монитор с 17-дюймовым кинескопом уже мертв, у нас — пока нет.

Итак, какой ЭЛТ-дисплей с диагональю экрана 17" стоит выбирать? В первую очередь, поскольку речь идет о бюджетном решении, — тот, на который хватает денег. Если ваши финансы дают возможность для маневра, ориентируйтесь на модель

AOC 7A+

Цена – \$195

Рейтинг ★★★★★



AOC 7KLR

Цена – \$170

Рейтинг ★★★★★



BENQ G7B1

Цена – \$155

Рейтинг ★★★★★



Отличная покупка для тех, кто ищет дисплей с апертурной решеткой, – здесь качественное изображение сочетается с разумной ценой

Не лучший выбор за свои деньги, главным образом, из-за недостатков в качестве картинки

Очень недорогой монитор с неплохим качеством изображения, однако за ту же сумму можно найти еще лучший вариант

с плоским экраном – смотреть на него не в пример приятнее, чем на выпуклый. К тому же от последнего из-за бликов больше устают глаза. Далее, не следует забывать о том, что на 17-дюймовом мониторе можно вполне комфортно работать в разрешении 1280 × 1024 точки – так что на экран уместится больше полезной информации. Поэтому стоит позаботиться, чтобы в таком режиме изображение соответствовало стандартам эргономики, т. е. частота кадровой развертки составляла не менее 75 Hz.

Именно такими были наши требования при отборе моделей для тестирования. При этом мы приняли верхний предел стоимости приблизительно равным \$250, поскольку уже доступны чуть более дорогие и качественные 19-дюймовые ЭЛТ и даже 15-дюймовые ЖК-дисплеи.

Установив такие критерии отбора, мы сознательно исключили из программы тестирования совсем дешевые мониторы (как оказалось, минимальная цена устройства, отвечающего всем нашим требованиям, составляет примерно \$155). Принцип выбора таких дисплеев обычно чисто бюджетный – покупается то, на что хватает денег. К тому же эти модели уж точно не приносят заметной прибыли компа-

ниям, поэтому не стоит ожидать от них технологических хитов, благодаря которым продукт одной марки будет существенно лучше других. В первом приближении можно считать, что все мониторы стоимостью до \$150 примерно одинаковы. Выбирая такое устройство, просто оцените изображение на его экране в магазине. Нравится картинка? Хватает денег? Доверяете производителю? Смело покупайте и не мучайтесь сомнениями – они, скорее всего, беспочвенны.

В поле нашего зрения также не попадает ряд моделей, чья стоимость находится в пределах \$150–250, но частота кадровой развертки в режиме 1280 × 1024 точки ниже 75 Hz. Эти устройства ориентированы на работу с разрешением 1024 × 768 точек. Стоит ли выбирать их? Может быть. Но рассчитывать на то, что изображение будет качественнее, чем у наших конкурентов, не следует. Эти модели комплектуются более дешевой электроникой, от которой не приходится ожидать выдающихся показателей в тестах. Одним словом, если вы полностью уверены, что не станете использовать режимы «тяжелее», чем 1024 × 768 точек, то покупка такого «низкочастотного» монитора – неплохая воз-

можность сэкономить, выбрав доступную модель от любимого вами производителя. Однако если вы ищете оптимальную покупку и не слишком привязаны к какой-то торговой марке, почему бы не приобрести за те же деньги продукт другого бренда с более высоким рабочим разрешением? Из этих предположений исходили и мы, начиная наше тестирование.

УЧАСТНИКИ СОСТЯЗАНИЙ

Прежде всего отметим, что практически все лишние мониторы, которые мы протестировали, включают в себя модели с кинескопами с теневой маской и апертурной решеткой. Первые обычно занимают младшие позиции, вторые же относятся к высокоуровневым. Они имеют ряд специфических особенностей изображения, что делает их более или менее пригодными для различных типов задач, так что однозначных рекомендаций по поводу того, какой из них подходит именно вам, мы дать не можем – это предстоит решить самостоятельно.

Плоскоэкранные кинескопы с апертурной решеткой (Mitsubishi Diamondtron, Sony FD Triplon) используют маску, состоящую из тонких вертикальных нитей. Тот факт, что апертурная решетка будет иде-

ально плоской, положительным образом влияет на геометрию изображения – оно имеет минимум искажений. Стекло экрана можно сделать относительно тонким, поэтому картинка визуально находится на его поверхности. Цвета на мониторе с апертурной решеткой обычно яркие, насыщенные и равномерные. Качественное антибликовое покрытие вместе с малой толщиной стекла практически исключают блики и паразитные засветки, а черный цвет на такой трубке выглядит действительно черным.

Недостатком апертурной решетки, кроме относительно высокой стоимости, является несущественный муар на рисунке из частых вертикальных линий. Это обусловлено взаимным влиянием нитей решетки, также расположенных вертикально. Тот же эффект приводит к некоторому огрублению фокусировки лучей. Помимо этого, на экране постоянно видны две тонкие горизонтальные линии – это тени от растяжек, фиксирующих нити апертурной решетки. Однако последний недостаток несущественный, пользователи быстро привыкают к нему и со временем перестают замечать.

В кинескопах другого типа (Samsung DynaFlat) использует-

CTX PR711FL

Цена – \$226

Рейтинг ★★★★★



Высокая стоимость этого монитора, на наш взгляд, не до конца оправдана его качеством

LG F700P

Цена – \$198

Рейтинг ★★★★★



Достойное качество и привлекательный дизайн говорят в пользу этой модели, но цена показалась нам несколько завышенной

LG FLATRON EZ T710PH

Цена – \$154

Рейтинг ★★★★★



Самая доступная модель в тесте продемонстрировала очень неплохое качество изображения, полностью оправдывающее каждый цент ее стоимости



ся перфорированная теневая маска с круглыми отверстиями, расположенными в шахматном порядке. Такая конструкция обеспечивает самое высокое качество фокусировки, текст и

мелкие детали изображения получаются очень четкими.

Проблема в том, что теневая маска не может быть абсолютно плоской – ее поверхность всегда сферическая. Но на ее ос-

нове вполне возможно создать плоский кинескоп. Для этого экран изготавливают из толстого стекла, плоского извне и криволинейного внутри. Оно работает как линза: свет, проходящий

через него, преломляется, что визуально компенсирует кривизну поверхности, на которой формируется изображение. Однако эта система обеспечивает неидеальный результат: мини-



go create
SONY

ГАРМОНИЯ ДОМАШНЕГО
ИНТЕРЬЕРА

HS-серия Sony – идеальные 15", 17" и 19" ЖК мониторы для дома с отличным качеством изображения, удобными настройками и режимом энергосбережения. Эффектные по дизайну HS-дисплеи, предлагаемые в белом, синем или сером цвете, станут изысканным дополнением интерьера, где царит гармония качества и стиля.



HS53



HS73



HS93

ДИСТРИБУТОРЫ: BMS Trading - www.bms.com.ua (044) 560 7271 · ELKO Kiev - www.elko.kiev.ua (044) 461 9670 · MTI - www.mti.com.ua (044) 458 3856 · WEGA Distribution - www.wega.com.ua (044) 461 9284

БИЗНЕС-ПАРТНЕР: Спецвузавтоматика - www.spez.kharkov.ua (0572) 199505

Sony is a trademark of Sony Corporation, Japan

www.sony.ru www.sony-cp.com

MITSUBISHI DIAMOND PRO 750 SB

Цена – \$269

Рейтинг ★★★★★☆



NEC MULTISYNC FE7B1SB

Цена – \$239

Рейтинг ★★★★★★



PHILIPS BRILLIANCE 107P40

Цена – \$238

Рейтинг ★★★★★☆



Хорошо качество, но мы ожидали лучшего. Эту или даже меньшую сумму можно потратить и более разумно

Эталонное качество изображения – лучшее, что можно найти для требовательного пользователя, работающего с графикой

Нольхоро, но мы ожидали большего. Высокая стоимость этого монитора не поназалаась нам полностью оправданной

мальная выпуклость изображения все-таки заметна, если внимательно рассматривать экран под острым углом. Компенсация геометрии не везде точна, из-за чего геометрические характеристики такого дисплея хуже, чем у апертурной решетки. Толстое стекло дает больше бликов и внутренних засветок и несколько снижает цветовую насыщенность. К тому же применяемые сегодня трубки покрываются не таким качественным

антибликовым составом, как экраны Diamondtron и FD Trinitron, из-за чего на дисплее с теневой маской просматривается зеркальное отражение всего, что находится перед монитором.

В какой-то мере компромиссное решение – трубка LG Flatron, в которой используется так называемая плоская маска натяжения. Она содержит не круглые отверстия, а вертикальные про-

резы, при этом ее удается сделать абсолютно плоской, что положительно влияет на геометрию изображения.

ЭЛТ-мониторы с диагональю экрана 17" уже давно безнадежно отстали от технического прогресса, поэтому никаких технологических новшеств и принципиального улучшения качества или характеристик по сравнению с моделями прошлых лет не отмечено. Единственной новой функцией в моделях последнего поколения ста-

ла возможность быстрого усиления яркости и использования ее предварительных установок. Это связано с тем, что на одном устройстве очень часто работают с различными типами изображений – документами, видео, играми. Для редактирования текстов и таблиц желательно, чтобы яркость была понижена – так меньше устают глаза. А вот во многих играх и при просмотре фильмов лучше осветлять изображение, поскольку без

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ ЭЛТ-МОНИТОРОВ С ДИАГОНАЛЬЮ ЭКРАНА 17"

Марка	AOC		BenQ	CTX	LG		Mitsubishi	NEC	Philips	RoverScan		Samsung				ViewSonic	
Модель	7A+	7Klr	G781	PR711FL	Flatron F700P	Flatron EZ T710PH	Diamond Pro 750 SB	MultiSync FE791SB	Brilliance 107P40	117FD	117PS	SyncMaster 757DFX	SyncMaster 757MB	SyncMaster 757NF	SyncMaster 785MB	P70f	P75f+
Рейтинг	5	3	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	5	5	5	4	4
Цена, \$	195	170	155	226	198	154	269	239	238	218	205	197	210	225	180	220	225
Тип кинескопа	Апертурная решетка	Теневая маска	Теневая маска	Апертурная решетка	Плоская маска натяжения		Апертурная решетка	Апертурная решетка	Апертурная решетка	Апертурная решетка	Апертурная решетка	Теневая маска		Апертурная решетка	Теневая маска	Апертурная решетка	

Результаты теста, баллы

Геометрия	4,0	3,5	3,5	3,0	4,5	4,0	4,5	5,0	4,0	4,5	4,0	4,5	4,5	4,5	4,0	3,5	5,0
Фокусировка	4,0	3,0	4,0	4,5	4,5	4,5	3,5	4,5	4,5	3,5	4,5	5,0	5,0	4,5	5,0	4,0	3,5
Сведение лучей	4,5	3,5	4,0	4,0	4,0	5,0	4,0	4,0	4,5	3,0	4,5	4,0	4,5	4,5	4,5	4,0	4,0
Hi-Voltage Test	4,5	3,0	3,0	4,0	4,0	4,0	4,5	5,0	4,5	4,0	4,0	5,0	5,0	4,5	3,5	4,5	4,5
Муар	4,5	3,5	4,0	4,5	4,5	3,5	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5	4,0	4,0	4,5	4,5	4,5	4,5
Чистота цвета	5,0	4,0	4,0	5,0	4,0	4,5	5,0	5,0	5,0	4,5	5,0	4,5	4,0	5,0	4,0	4,0	5,0
Итоговая оценка качества, баллы	4,3	3,4	3,8	4,0	4,3	4,3	4,1	4,6	4,4	3,8	4,4	4,5	4,5	4,5	4,4	3,9	4,2

Максимальные частоты кадровой развертки, Hz

а режиме 1024 × 768 точек	122	120	108	117	120	106	120	120	114	109	120	122	120	120	106	122	122
в режиме 1280 × 1024 точек	92	90	81	91	91	80	91	91	87	81	90	91	91	91	81	92	93
в режиме 1600 × 1200 точек	79	77	69	77	77	68	78	78	74	69	76	77	77	77	69	77	79

этого экран может оказаться слишком темным. Подобные функции быстрого включения форсированной яркости присутствуют в мониторах LG (Brightview), Mitsubishi и NEC (SuperBright), Philips (Highlight), Samsung (MagicBright) и некоторых других. Как вариант этой технологии предусмотрена возможность повышения яркости в выбранной пользователем прямоугольной области экрана – обычно она называется Highlight Zone.

Марка AOC была представлена в нашем тесте двумя моделями. Обе они средних габаритов и не слишком оригинальны в плане дизайна. Фирменное отличие у них только одно, но зато очень полезное – это особое управляющее колесико, с помощью которого осуществляется настройка монитора. Вращая его, можно перебирать пиктограммы операций и изменять параметры, а нажимая – вызывать меню и подтверждать установленные опции. Колесико обеспечивает быстрый, а главное, точно соответствующий требованиям пользователя темп перемещения по меню, и в итоге на настройку затрачивается гораздо меньше времени, чем при использовании кнопок. Меню грамотно организовано, но вид у него непритязательный, а англоязычные подписи и дизайн пиктограмм иногда не позволяют быстро понять суть выделенной опции.

Старшая модель, AOC 7A+, основана на кинескопе с апертурной решеткой. Это самый доступный дисплей такого типа среди тех, что были нами протестированы. Однако дешевизна здесь не означает плохого качества – это очень хороший монитор, продемонстрировавший одни из лучших результатов в нашем тестировании. У него чистые, равномерные и «правильные» цвета, точное сведение лучей и достаточно четкая (разумеется, с учетом особенностей апертурной решетки) фокусировка. Геометрическая форма изображения несколько менее правильная, чем у других моделей с кинескопами того же типа, однако она все еще как минимум не хуже, чем у уст-

ройств с теневой маской. Явный недостаток у модели один – плохое электромагнитное экранирование. В общем, отличная покупка за свою цену.

AOC 7K1г оснащается кинескопом с теневой маской. Данный монитор произвел уже не такое благоприятное впечатление. Недостатки использованного в нем типа трубки просматриваются очень хорошо – антибликовое покрытие малоэффективно, на экране, как в зеркале, отражаются пользователь и все, что находится за ним. Изображение не идеально плоское, на его поверхности наблюдаются блики. Оценки качества картинки получились равномерно невысокими во всех тестах. Особенно раздражает муар – средней интенсивности, но практически неустраняемый, хотя функция его подавления присутствует. Частотные характеристики монитора – типичные для этого класса, но при приближении частоты к максимальному значению изображение сильно и иногда необратимо искажается. В общем, покупка AOC 7K1г не кажется нам оправданной.

Среди продуктов BenQ наиболее «высококачественной» из плоскоэкранных моделей является G781. Это устройство средних размеров и невыразительного дизайна. Для управления служат четыре кнопки – привычные всем пользователям компьютеров Enter и Exit, а также две клавиши прокрутки. Этот набор можно оценить как удобный и простой в освоении.

Монитор оснащен трубкой с теневой маской со всеми присущими такой конструкции преимуществами и недостатками. Однако средние оценки свидетельствуют о том, что последних несколько больше. Геометрические искажения достаточно четко выражены и с трудом поддаются корректной правке. Сведение лучей и верхней части экрана оказалось не совсем точным, при этом регулировка его в меню отсутствует. При резком изменении яркости картинки (так называемый «высоковольтный» тест) ее граница заметно перемещается. В изображении изначально

КАЧЕСТВО И НАДЕЖНОСТЬ,
ПРОВЕРЕННЫЕ ВРЕМЕНЕМ



www.pcpartner.com.hk

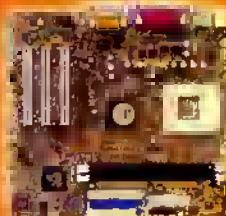


A4MS4-985

Процессор - Intel Pentium 4 (400/533MHz FSB)(Socket 478)
Чипсет - ATI A4 (Radeon IGP 340) (400/533MHz FSB)
Память - до 1Gb 2 x DDR (DDR200/266)
Ввод-вывод - 2 FDD, 2 IDE UDMA 100, 2 последовательных, 1 параллельный, 4 USB, PS/2 Mouse Port, PS/2 Keyboard порты
Встроенное видео - RV100 128bit 3D/2D поддержка DirectX и OpenGL
Встроенный звук - AC97 Codec
Разъемы расширения - 5 x PCI Bus Slots, 1 x Accelerated Graphics Port (AGP)
Форм-фактор - ATX

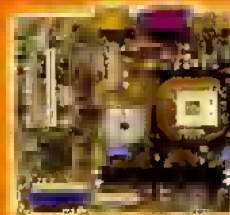
AA3MSA-A275

Процессор - AMD Athlon & Duron (K7) (200/266MHz DDR Front Side Bus)(Socket A)
Чипсет - ATI A3 (RADEON IGP 320)
Память - До 1Gb 2 x DDR
Встроенный видеоадаптер: ATI Radeon 7000, 128-bit 3D/2D, 24-bit 300MHz RAMDAC
Ввод-вывод - 2 FDD, 2 IDE UDMA 100, 2 последовательных, 1 параллельный, 4 USB, PS/2 Mouse Port, PS/2 Keyboard порты
Встроенный звук - AC97 Codec
Разъемы расширения - 3 x PCI Bus Slots, 1 x Accelerated Graphics Port (AGP)
Форм-фактор - микроATX



845GLMS4-266L

Процессор - Intel Pentium 4 (400MHz Front Side Bus)(Socket 478)
Чипсет - Intel 845GL
Память - до 2Gb 2 x 168-pin DIMMS (64-bit)
Ввод-вывод - 2 FDD, 2 IDE UDMA 100, 2 последовательных, 1 параллельный, 4 USB, PS/2 Mouse Port, PS/2 Keyboard порты
Встроенное видео - 128-bit 48Mb 350MHz RAMDAC 3D/2D Graphic Engine
Разрешение до 2048 x 1536
Поддержка Direct3D & OpenGL API
Встроенный звук - AC97 Codec
Разъемы расширения - 3 x PCI Bus Slots, 1 x Accelerated Graphics Port (AGP), 1 x CNR
Форм-фактор: микроATX



Днепропетровск
Запорожье
Киев
Киев
Киев
Кривой Рог
Луганск
Луганск
Ровно
Севастополь
Чернигов
Феодосия

"Мастер Групп" (058) 370-98-96
"Компас-Запорожье" (061) 212-08-46
NIS (044) 234-38-38
"НАФКОМ" (044) 241-95-30
"Ирбис-4" (044) 235-78-85
"Каиса" (058) 474-04-04
"Интех" (064) 255-35-08
"ЭДЭМ" (064) 253-32-69
"Вилком" (036) 226-58-03
"Компас" (085) 251-01-68
СПП "Радар" (046) 227-45-19
"АСК" (085) 623-79-23

Розничная сеть

Компьютерные салоны "ГигаБайт"
ул. Ивана Кудри, 20,
(044) 531-9728, 268-6553
ул. Большая Житомирская, 6,
(044) 229-8643, 229-8478, 237-6715
просп. Маяковского, 10,
(044) 515-8475, 536-0923



COMPASS

www.compass.com.ua
(044) 531-97-30

ROVERSCAN 117FO

Цена — \$218

Рейтинг ★★★★★



Качество изображения не особо впечатляет, цена относительно высока — не самый оптимальный вариант выбора

ROVERSCAN 117PS

Цена — \$205

Рейтинг ★★★★★

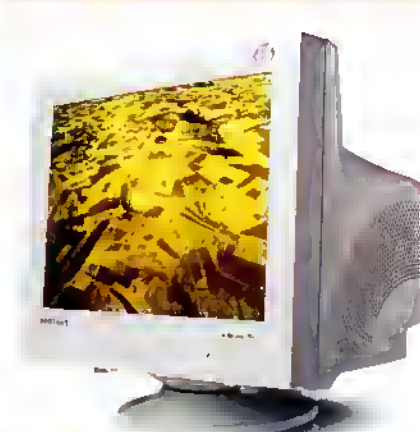


Эта модель приятно удивила качеством и оказалась относительно недорогой, так что может подойти тем, кто ищет монитор для графики

SAMSUNG SYNCMASTER 7570FX

Цена — \$197

Рейтинг ★★★★★



Хорошее изображение сочетается с относительно высокой стоимостью. Платить есть за что, но можно и сэкономить, не потеряв при этом в качестве

присутствует радужный муар, но он эффективно устраняется соответствующей регулировкой, фокус при этом страдает незначительно. Частотные характеристики данной модели не очень впечатляющие, в режиме 1280 × 1024 точки частота смены кадров не достигает 85 Hz, а в разрешении 1600 × 1200 она даже меньше 75 Hz.

У BenQ G781 есть одно важное преимущество — низкая цена. Выявленные нами недостатки многочисленны, но не критичны и вполне компенсируются невысокой стоимостью устройства.

Монитор CTR PR711FL оснащен кинескопом с апертурной решеткой. Он показал средние результаты в тестах на качество, из которых отдельно стоит упомянуть хорошую фокусировку, встречающуюся далеко не у всех моделей с такой конструкцией ЭЛТ. Однако попавший к нам экземпляр имел заметный недостаток геометрии изображения — его периферийные края были неровными, слегка волнистыми, и эту проблему не удалось решить с помощью настройки. Хотя в остальном монитор не вызвал особых нареканий, все же следует отметить, что он достаточно дорог, за такую цену можно приобрести и более качественную модель.

В плоскоэкранных мониторах LG традиционно используется только фирменный кинескоп Flatron с теневой маской. Этот производитель много внимания уделяет дизайну своих изделий, так что оба побывавших у нас монитора имеют свой индивидуальный, узнаваемый облик. Управление и настройка осуществляются с помощью двухмерного меню, для навигации по которому служат шесть кнопок (четыре клавиши прокрутки, ввод и отмена).

Модель Flatron F700P, предназначенная для требовательных пользователей, продемонстрировала весьма неплохое изображение с типичными для кинескопов с теневой маской сильными и слабыми сторонами. Продукт оказался вполне достойным, однако стоимость его относительно высока, за такую же сумму можно получить немало больше качества.

Новая недорогая серия ЭЛТ-мониторов LG Flatron EZ была представлена моделью T710PH. К ее особенностям следует отнести новый дизайн с изгибающейся возле кнопки включения нижней кромкой — эта линия станет визитной карточкой стиля компании в нынешнем году. В устройстве есть и технологическое нововведение — режим Brightview, в котором увеличи-

вается яркость свечения экрана. После несложной подстройки геометрии нам удалось придать картинке приемлемую форму, но до идеала она немного «не дотянула». В меню мы не нашли регулировок фокуса и сведения лучей, но они и не понадобились: четкость изображения оказалась очень высокой. На рисунке из точек, расположенных в шахматном порядке, виден хорошо выраженный радужный муар, его удалось устранить, но не полностью.

Стоимость T710PH, как уже отмечалось, очень низка — всего около \$155. За эту сумму найти другую модель с аналогичным качеством изображения, несмотря на упомянутые нами недостатки, будет сложно. Продукт BenQ, имеющий сходную цену, уступает T710PH. В итоге мы решили отметить лучшее соотношение цена/качество, продемонстрированную моделью от LG, знаком «Выбор редакции: Лучшая покупка».

Под маркой Mitsubishi выпускаются высококачественные мониторы, предназначенные для требовательных пользователей и профессионалов. Это чувствуется и по модели Diamond Pro 750 SB. Девиз «Главное не форма, а содержание», руководствуясь которым производители дисплеев для серьезных задач

иногда «упаковывают» высококлассные устройства в не редкость уродливые корпуса, к счастью, не в почете у Mitsubishi. Ее модель — самая компактная из всех участников тестирования, к тому же оригинально и очень симпатично смотрится. А вот система управления сложная и не слишком удобная. Она включает семь клавиш. Вход в меню, как это ни странно, осуществляется нажатием кнопки Exit по той причине, что клавиша Select используется для быстрого включения режима SuperBright. Однако в меню можно найти целый ряд полезных опций, не свойственных «непрофессиональным» дисплеям. Среди них — установка цветового режима sRGB, исправление геометрии в углах экрана отдельно от коррекции подушкообразного искажения. Не хватает только регулировки сведения лучей.

Геометрия изображения этого монитора оказалась почти идеальной. А вот фокусировка подвела — монитор страдает от распространенной «болезни», выражающейся в недостаточной четкости по углам, где мелкие детали немного «замылены». Да и цену за него просят немалую, поэтому мы сочли, что столько платить за него вряд ли стоит.

Внешне NEC MultiSync FE791SB — точная копия моде-

SAMSUNG SYNGMASTER 757MB

Цена – \$210

Рейтинг ★★★★★



Лучший монитор с теневой маской, обеспечивающий отличную фокусировку, – для тех, кто не работает с цветом профессионально, возможно, идеальный выбор

SAMSUNG SYNGMASTER 757NF

Цена – \$225

Рейтинг ★★★★★



Очень хороший дисплей с апертурной решеткой – достойный конкурент победителю нашего тестирования

SAMSUNG SYNGMASTER 765MB

Цена – \$180

Рейтинг ★★★★★



Отличный дисплей за вполне разумную цену – один из лучших вариантов выбора и, наконец, оптимальный для тех, кто готов потратить \$170–180

ли от Mitsubishi. Это неудивительно, поскольку фактически их производит одна компания. По всей видимости, это один и тот же продукт, выпускающийся под разными марками. Уп-

равление дисплеем от NEC абсолютно такое же, как у Mitsubishi.

Каково же было наше удивление, когда выяснилось, что качество у монитора NEC замет-

но лучше. Геометрию картинки, выдаваемой им, мы посчитали эталонной. Фокусировка тоже оказалась отличной, недостатков по углам экрана мы не обнаружили. В итоге данная мо-

дель уверенно побеждает в тесте и заслуживает знак «Выбор редакции: Лучшее качество». К тому же она еще и дешевле, чем ее брат-близнец от Mitsubishi. Что ж, все это лучший раз под-

BRILLIANCE®
HIGH RESOLUTION MONITORS



PHILIPS

Let's make things better.

Блестящее решение
для Вашей профессиональной деятельности

Внимание! Акция начинается с 5 мая:
при покупке LCD монитора **Brilliance** – в подарок **веб камера PCVC 720**, при покупке CRT монитора **Brilliance** – в подарок – **аудиоплеер AQ 6401**. Количество подарков ограничено!

Винница: Арго, (0432) 35-82-71; **Днепропетровск:** «Аллигатор», (056) 744-15-45; ДКС, (056) 32-06-66; «Компьютеры на Серове», (0562) 34-60-00; Компьютерный супермаркет, (0562) 36-01-70; «Навигатор», (0562) 34-91-53; «Патриот», (056) 776-69-70; «Планета», (0562) 37-24-34; Санторин, (0562) 92-39-78; «Коларик», (056) 777-22-27; «Си Интер», (056) 777-20-21; Вист, (056) 370-07-07; **Днепродзержинск:** «Инфо», (056) 923-11-60; **Донецк:** Интервест, (062) 335-77-45; НЭП, (062) 381-00-70; АМА, (062) 334-22-22; **Житомир:** АТ Трейдинг, (0412) 41-88-20; СЭТ, (0412) 41-84-20; **Запорожье:** Ассоциация Запорожье, (0612) 13-16-00; Компьютерный Восток, (0612) 130756; Мидис, (0612) 49-99-11; Сидикомп, (0612) 13-39-77; **Фьоме электроникс,** (0612) 13-80-03; «КомТель», (0612) 49-03-33; **Киев:** Бинет, (044) 239-96-41; ComputerLand, (044) 490-67-92; Everset, (044) 464-77-77; **Диевест,** (044) 455-66-55; СЕТ, Онис, (044) 205-5557; **Кировоград:** Бон-Аспект, (0522) 22-74-90; **Керчи:** «Вини Софт», (065) 612-12-08; **Кременчуг:** Мерлин, (0536) 62-21-23; **Луганск:** Интек, (0642) 574-909; Укрспецтехника, (0642) 580-787; Протон, (0642) 585-999; **Львов:** Neo-Service, (0322) 40-31-22; **Каравелла,** (0322) 97-65-88; **Салон КРЕЗ,** (0322) 96-6670, (0322) 98-6022; **Николаев:** АДМ, (0512) 47-22-80; СВКОМ, (0512) 47-53-00; **Одесса:** Скайлайн Электроникс, (0482) 344-115; Компьютерный Дом, (048) 728-70-28; **Полтава:** Пирамида, (0532) 508-242; **Ровно:** Фортея, (0362) 23-61-24; **Симферополь:** Альком, (0652) 24-85-51; **Севастополь:** ОС Компанент, (0692) 54-30-92; **Ужгород:** Спарк, (0312) 61-54-44; **Харьков:** МКС, (0572) 14-14-25; Юнком, (0572) 14-21-18; «Эпитек», (0572) 17-97-97; **Херсон:** УТ, (0562) 42-56-03; **Чернигов:** Интресс Лайн, (0462) 17-55-45

VIEWSONIC P70F

Цена – \$220

Рейтинг ★★★★★☆



Качество изображения у этого монитора неплохое, но могло быть и лучше. К сожалению, за него просят слишком дорого

VIEWSONIC P75F+

Цена – \$225

Рейтинг ★★★★★☆



Качественный дисплей с рядом важных преимуществ, но не без недостатков. Хороший выбор для тех, кто работает в основном с графикой

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ

Марка	Компания	Телефон
AOC	«Квазар-Микро»	(044) 239-9999
BenQ	«Навигатор»	(044) 241-9494
CTX	DataLux	(044) 249-6303
LG	DataLux	(044) 249-6303
Mitsubishi	WEGA Distribution	(044) 461-9284
NEC	«Интресс»	(044) 227-5155
Philips	DataLux	(044) 249-6303
RoverScan	IT-Link	(044) 238-2933
Samsung	Samsung	(800) 502-0000
ViewSonic	«Квазар-Микро»	(044) 239-9999

тверждает правило, гласящее, что даже те мониторы, которые находились рядом на сборочном конвейере, подчас могут демонстрировать существенную разницу в качестве изображения.

Из мониторов производства Philips в тестировании была представлена профессиональная модель **Brilliance 107P40** – только она поддерживает требуемые частоты кадровой развертки. В ней применяется электронно-лучевая трубка с апертурной решеткой. Изображение оказалось вполне качественным, хоть и не без изъянов в геометрии и фокусировке. Однако цена устройства достаточно высокая, и за эту сумму можно сделать более удачную покупку.

Российская марка **RoverScan** предоставила для тестирования сразу две модели с кинескопом, в котором применяется апертурная решетка. Первая из них, **RoverScan 117FD**, является практически точной копией **CTX PR711FL** – полностью соответствуют обводы корпуса, меню, немного отличается лишь форма кнопок управления. Качество изображения у **117FD** весьма посредственное – оно слегка расфокусировано в углах, а сведение лучей нарушено. Из положи-

тельных моментов следует отметить правильную геометрию, характерную для большинства моделей с апертурной решеткой. Однако за свою цену это не лучший выбор.

Вторая модель той же марки, **RoverScan 117PS**, продемонстрировала гораздо более высокие результаты. Ее сильными сторонами являются фокусировка изображения – одна из самых хороших среди трубок с апертурной решеткой, а также точное сведение лучей. Геометрия оказалась несколько хуже – изображение в нижней части экрана чуть сжато по вертикали. В общем, эта модель не только дешевле, но и лучше предыдущей, и тоже может рассматриваться в качестве возможного кандидата на покупку.

Компания **Samsung** выставила на состязание целую команду из четырех участников, три из которых основаны на фирменном кинескопе **DynaFlat** с теневой маской и плоским экраном, а четвертая – на трубке с апертурной решеткой. Все они мало отличаются друг от друга по дизайну и габаритам, а кроме того, оборудованы похожими системами управления.

SyncMaster 757MB – модель последнего поколения с технологией **MagicBright**, повышающей яркость экрана по команде

пользователя, а также **Highlight Zone**, дающей такой же эффект в прямоугольном окне. Примечательно, что данным устройством можно управлять прямо из **Windows** с помощью мыши – для этого монитор дополнительно подключается к шине **USB**, а на компьютер устанавливается специальная утилита. Для тех, кто предпочитает классический стиль, имеется удобное русифицированное экранное меню с множеством настроек. Среди них есть, например, цветовой режим **sRGB**, но отсутствует регулировка сведения лучей. Впрочем, проблем, которые пришлось бы решать с ее помощью, мы не встретили.

Этот монитор продемонстрировал лучшее качество изображения среди устройств с теневой маской. У него наиболее правильная геометрия картинки, отличный фокус и достаточно точное сведение лучей. Единственной проблемой является муар, от него можно избавиться, воспользовавшись соответствующей функцией управления, но при этом несколько ухудшается фокусировка – типичный побочный эффект данной настройки. Однако достоинства дисплея все же намного значительнее и вполне заслуживают звания «Выбор редакции: Лучшее качество».

Модификация **SyncMaster 757DFX** имеет такие же характеристики, но выполнена без технологии **MagicBright** и управления по **USB**. Качество изображения у обоих устройств сравнимо, однако у **757DFX** оказалось менее точное сведение лучей.

Samsung SyncMaster 765MB представляет собой более доступную по цене версию монитора с технологией **MagicBright**, с пониженными частотами кадровой развертки. Этот дисплей имеет менее сильное экранирование от электромагнитных полей, способных влиять на изображение в большей мере, чем на других моделях. Геометрия картинки **765MB** оказалась не такой правильной, как у предыдущих моделей, хотя и он идеально фокусирует и обеспечивает точное сведение лучей. На рисунке из чистых черных точек изначально присутствует легкий муар, от которого можно без проблем избавиться, не причинив никакого вреда фокусировке. В итоге разница в цене между этим монитором и старшими моделями показалась нам большей, чем различия в качестве, и мы рекомендуем **765MB** как одну из лучших покупок.

Продолжением линейки мониторов **Samsung** с апертурной

решеткой (в данном случае используется кинескоп от стороннего производителя) является **SyncMaster 757 NF**. Эта полупрофессиональная модель несколько больше, чем предыдущие, а ее меню включает ряд полезных дополнительных опций, например коррекцию трапециевидного и параллелограммного искажения в углах.

Геометрия изображения этой модели оказалась вполне приличной, однако в верхней части экрана картинка несколько вытянута вверх. Фокусировка и сведение лучей заслуживают хорошей оценки, однако внизу экрана лучи немного расходятся. При более низкой цене, чем у NEC MultiSync FE791 SB, этот монитор является очень неплохой альтернативой для требовательных пользователей.

Первая из двух моделей от **ViewSonic – P70f** – отличается привлекательным дизайном в стиле, общем для потребительских продуктов последнего поколения, с сочетанием черного и серебристого цветов. В мониторе используется кинескоп с апертурной решеткой. Однако вопреки нашим ожиданиям, геометрия картинки оказалась не лучшей, в ней имеются заметные искажения. Фокусировка и сведение лучей тоже выполняются неидеально, но это типично для данного типа ЭЛТ. В общем, с учетом высокой стоимости – далеко не лучший выбор.

Следующая модель, **ViewSonic P75f+**, демонстрирует уже принципиально другой уровень качества, хотя ее стоимость почти такая же, как у предыдущей. Здесь используется технология **UltraBrillie**, позволяющая быстро увеличивать яркость. Отдельно хотелось бы отметить качество антибликового покрытия – оно одно из лучших в нашем тесте. Геометрия изображения – практически идеальна, цвета чистые и равномерные. Еще один «плюс» – очень хорошие частотные характеристики. Все это «уравновешивается» серьезным недостатком – неважной фокусировкой. Да и сведение лучей по углам экрана не совсем

точное. Его можно подправить соответствующей настройкой, однако, когда сведение улучшается по углам, лучи расходятся в центре экрана, и наоборот. В результате – твердая «четверка».

ИТОГИ

Первый шаг в выборе ЭЛТ-монитора для дома состоит в том, чтобы определиться с типом кинескопа. Как апертурная решетка, так и теневая маска имеют ряд взаимоисключающих преимуществ и недостатков, которые могут стать решающими в тех или иных задачах. Более правильная геометрия, чистые и равномерные цвета дисплеев первого типа больше подходят для полупрофессионалов, тех, кто увлекается цифровой фотографией и компьютерной графикой. На теневой маске четче отображаются буквы и мелкие контрастные детали изображения – это удачный выбор для работы с документами и Internet.

Именно поэтому мы решили присудить два почетных знака **«Выбор редакции: Лучшее качество»** самым удачным моделям с апертурной решеткой и теневой маской. Это, соответственно, **NEC MultiSync FE791SB** и **Samsung SyncMaster 757MB**. Среди мониторов с апертурной решеткой есть смысл присмотреться еще к одному продукту, показавшему высокое качество изображения, – **Samsung SyncMaster 757NF**.

Знаком **«Выбор редакции: Лучшая покупка»** награждается монитор **LG Flatron EZ T710PH**, продемонстрировавший очень неплохое качество изображения при весьма доступной цене. В связи с этим хотелось бы упомянуть еще две модели – так сказать, «вице-мисс» на конкурсе лучших покупок. Это **AOC 7A+**, самый доступный дисплей с апертурной решеткой, показавший довольно высокое качество изображения, и **Samsung SyncMaster 765MB** – еще одно решение с теневой маской, обеспечивающей более качественное изображение, чем **LG T710 PH**, но и более дорогой, но несмотря на это, вполне привлекательный универсальный монитор. ■

ДОМАШНИЙ
ПК
INTERNET-ИГРЫ

ФОТОКОНКУРС «ЦИФРОВОЕ ЛЕТО»



DATA LUX

Официальный дистрибьютор Olympus
Телефон: /044/ 249-6303
Сервис-центр: /044/ 248-7041
Факс: /044/ 245-7999
http://www.datalux.ua
E-mail: datalux@datalux.ua

Журнал «Домашний ПК» объявляет конкурс на лучшее цифровое фото. Тематика снимков – все, что связано с летом и летним отдыхом, – пейзажи, портреты, натюрморты. Вы ограничены только собственной фантазией. Дерзайте, выдумывайте, творите! Главный приз конкурса – цифровая фотокамера Olympus Camedia C-4000 Zoom, предоставленная компанией DataLux.

Наши требования:

К участию в конкурсе принимаются только снимки, сделанные цифровыми фотоаппаратами, с сохраненной EXIF-информацией, представленной в заголовке файла. Размер фото не менее 1280 × 1024 при разрешении 72 dpi. В письме с пометкой «Фотоконкурс ДПК» необходимо указать название сюжета; имя и фамилию автора; телефон или адрес электронной почты; а также тип матрицы и марку фотоаппарата, которым был сделан снимок. Снимки не должны быть ранее опубликованными ни в печатных изданиях, ни в Internet. Количество фотографий от одного автора не ограничено. Свои работы высылайте по адресу dpk@itc.ua. Конкурс продлится с 1 июня до 31 августа 2003 г. Подведение итогов состоится 10 сентября 2003 г., а лучшие фотографии будут опубликованы на страницах «Домашнего ПК» и на сайте www.itc.ua.

Видеоприбамбасы

Сергей Галушка

В общем-то, другим словом все эти приспособления не назовешь — уж слишком они «разношерстны», но по-своему довольно интересны и, что главное, все они могут способствовать созданию на компьютере великопепных фильмов.

TERRATEC CAMEO CONVERT

★★★★★

Цена — \$341

Преобразует любой аналоговый видеосигнал в цифровой и наоборот; может работать автономно от компьютера; в комплект входит весь необходимый арсенал кабелей

Высокая цена

Решение всех проблем с оцифровкой видео

Говоря образно, это универсальный мост между миром аналогового и цифрового видео. Внешне он представляет собой довольно симпатичную пластинковую коробочку небольших размеров, которую при необходимости можно расположить, к примеру, на корпусе компьютера. Передняя панель Cameo Convert предназначена для подключения источников аудио и видео, задняя — для приемников.

Итак, спереди расположены следующие входы: компонентный S-Video (Y/C), композитный Video, два разъема под «тюльпан» для стереозвука. Кроме того, здесь имеются гнездо DV In/Out и ряд индикаторов, о которых мы поговорим позднее. На задней панели размещаются точно та-

кие же аналоговые выходы, еще один разъем DV In/Out, кнопка включения устройства, гнездо для подачи электропитания и панель DIP-переключателей *Device Settings*. С помощью последних задаются необходимая система цветокодировки (PAL/NTSC), а также ряд других важных параметров. Кстати, есть опасность потерять тончайшую пластинковую шпаргалку, где указано назначение каждого переключателя, — она уж слишком «по-сиротски» крепится к корпусу устройства, одновременно являясь крышкой для этого набора. Впрочем, примерно такая же «карта переключателей» содержится и в документации.

На верхней панели устройства находятся всего две кнопки — *Source* и *Audio*. С помощью первой выбирается источник видео (DV или AV), вторая служит для задания режима оцифровки аудио — 12 bit 32 kHz либо 16 bit 48 kHz. Так вот упомянутые выше индикаторы и говорят о ваших текущих предпочтениях.

Отрадно, что в комплект устройства, помимо сетевого адаптера и многочисленных «шнуров» для аналогового аудио и видео,

входят два довольно дефицитных DV-кабеля: 4-pin to 6-pin и 6-pin to 6-pin — так что учтены все возможные комбинации.

Таким образом, с помощью Cameo Convert можно успешно преобразовывать друг в друга различные видеопотоки: цифру в любой аналог и наоборот. Для подключения Cameo Convert к компьютеру используют интерфейс FireWire и DV-кабель (6-pin to 6-pin). Однако в некоторых случаях можно вообще обходиться без компьютера. К примеру, вам нужно записать аналоговое видео на кассету MiniDV, но при этом цифровая камера содержит DV In и не имеет аналогового входа. Вот тут как раз и выручит Cameo Convert.

Для полноценного захвата видео и компьютерного монтажа устройство комплектуется приложением Ulead Media Studio Pro 6.5, при этом используется обычный системный кодек Microsoft DV. Кстати сказать, данный видеоредактор содержит шаблоны для создания VCD-, SVCD- и DVD-дисков, так что можно успешно «консервировать» ваши видеоматериалы, «закатывая» их на соответствующие бланки.

TERRATEC PHONO PREAMP

★★★★★

Цена — \$89

Компактные размеры; простая установка; регулировка уровня входного и выходного сигналов; отличное качество оцифровки

Не выявлено

Рекомендуем владельцам виниловых коллекций

«...И крутят мои винилы под-ростки». Когда вокруг столько музыки на компакт-дисках и в Internet, невольно ставишь под сомнение это, возможно, несколько опрометчивое уязвление глубокоуважаемой Земфиры Рамазановой, равно как и существование самих винилов этой певицы. Тем не менее при озвучивании собственных фильмов, особенно старых, но «свежеоцифрованных», нередко бывает позарез необходима композиция, которой нет ни в обширных MP3-архивах, ни на Audio CD, а только в заброшенной мамшиной или бабушкиной музыкальной коллекции на пыльных виниловых пластинках.

Как же эту находку переписать в компьютер, очистить от шумов, вернуть прежнее звучание? За-

TERRATEC CAMEO CONVERT

★★★★★



TERRATEC PHONO PREAMP

★★★★★



дача, в общем-то, непростая, но если у вас под рукой имеется небольшое приспособление под названием Phono PreAmp, она заметно упрощается.

Физическая природа фонографических записей такова, что очень сложно воспроизводить низкие частоты, да и верхние также нередко звучат с характерным звенящим «привкусом». Желобок с записью на пластинке – по сути, материальный слепок частот, слышимых при воспроизведении. Но поскольку низкие частоты можно легко усиливать, то в процессе изготовления «винилов» их попросту вырезали.

Во время проигрывания дорожки Phono PreAmp, по большому счету, возвращает басовую составляющую музыки. Вдобавок он помогает также побороть шум и усилить верхние частоты. Здесь есть одна маленькая хитрость: частоты, которые прежде существовали в композиции, при записи «винила» удалялись вовсе не случайным образом. Для многих пластинок Ассоциацией звукозаписывающей индустрии США (RIAA – Recording Industry Association of America) разработаны специальные эквализующие кривые. А для «винилов», выпущенных после 1955 г., они стандартизированы.

Если вы попытаетесь проиграть старую запись без усиления либо без использования Phono PreAmp, например применяя аналоговый вход магнитофона или CD-проигрывателя, то обнаружите, что все частотные уровни окажутся предельно низкими, кроме того, будут особенно действовать на нервы шипение и нехватка верхних частот. Если подать сигнал с проигрывателя прямо на микрофонный вход, то уровни частот можно повысить, однако звук при этом получится пустым и фальшивым, с явным дефицитом басов.

Phono PreAmp имеет компактные размеры и с помощью специального кабеля подключается к game-порту звуковой карты. Сопряженный с устройством аудиокабель необходимо подсоединить к линейному входу звуковой карты. Далее следует открыть окно стандартного

микшера вашей звуковой карты и в разделе *Запись* выбрать задействованные каналы.

Стереосигнал с винилового проигрывателя подается на два RCA-входа (под «тюльпан»), расположенных на боковой панели Phono PreAmp. С противоположной стороны устройства имеются два переключателя Input Capacity и Output Level, посредством которых регулируются, соответственно, входной и выходной уровни сигнала.

Для оцифровки композиций, в общем-то, подходит любой установленный в системе аудиоредактор, однако лучше всего воспользоваться пакетом Sound Laundry TetraTec Edition, идущим в комплекте с устройством. Помимо захвата музыки, он обеспечивает довольно мощную функцию по очистке звука (*Denoiser*) от шума и содержит модуль *Descratcher*, удаляющий артефакты, обусловленные царапинами на диске.

AVER EZ CAPTURE

★★★★☆

Цена – \$32

- ➕ Наличие источника питания для видеокamеры с возможностью регулировки напряжения; программы в комплекте для создания видеоконференций
- ➖ Качество захватываемого видео сильно зависит от используемой компьютерной системы
- ! Бюджетный оцифровщик

Правду сказать, я умышленно в этом материале не хотел касаться плат захвата видео, поскольку мы о них уже неоднократно писали (its.ua/8396, its.ua/10109, its.ua/6189 и др.), а прогресс в этой области идет, в основном, за счет совершенствования программ. Тем не менее очень часто возникает вопрос: какую простейшую и очень недорогую систему приобрести, чтобы обеспечить более или менее качественную оцифровку аналогового видео? Ответ может быть такой – Aver EZ Capture. В отличие от всех представленных здесь устройств этот продукт не новый, тем не менее весьма популярный в нашей стране, я первую очередь за счет своей низкой стоимости.

Этот адаптер позволяет захватывать видео с размером кадра 768 × 576 (для системы PAL) либо

KWORLD
COMPUTER CO., LTD

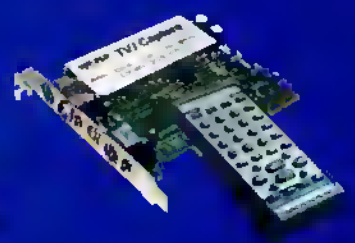
хорошее качество
по доступной цене!!!

внешние и внутренние TV/FM-тюнеры с Д/У



KW-TVUSB506RF-FBK

Внешний USB TV/FM-тюнер с Д/У
(NTSC/PAL/SECAM).
Поддержка YUV 4:2:2 формат.
Разрешение 640 × 480



KW-TV878RF-Pro-FBK

TV/FM-тюнер с Д/У
(стерео, цифровая видеозапись
в MPEG I & II и AVI формате
PAL/SECAM/NTCS)

NAVIGATOR
официальный дистрибутор KWorld® в Украине

г. Киев, М КГП, ул. В. Василевской, 13/1
тел.: (044) 241-94-94 www.navigator.ua
интернет-магазин www.impression.com.ua
оптовые поставки: dealer@navigator.ua

до 640 × 480 (для NTSC). Карта содержит разъем для композитного и компонентного аналоговых сигналов. Изюминка устройства – наличие источника питания на 5 или 12 В для видеокамеры (напряжение переключается с помощью специальных джамперов, расположенных на самой карте). Таким образом, помимо всего прочего, Aver EZ Capture – готовая база для создания системы для видеоконференций.

К сожалению, устройство не содержит аппаратного кодека, а следовательно, качество захваченного видео во многом зависит от мощности системы и используемых программ кодирования видео.

BELKIN HIGH SPEED USB 2.0 DVD CREATOR

★★★★★

Цена – \$90

- + Поддержка USB 2.0; композитный и компонентный (S-Video) видеовход; компактность; сравнительно небольшая стоимость
- Не позволяет оцифровывать звук
- ! Для мобильных пользователей

Высокие скорости современных интерфейсов дают возможность создавать довольно экзотические и вместе с тем полезные продукты. High Speed USB 2.0 DVD Creator от компании Belkin – яркий тому пример. Данное устройство обеспечивает функцию, которая еще совсем недавно была доступна лишь в дорогих 3D-акселераторах с видеовходом или в еще более дорогих системах для видеозахвата – оно производит оцифровку полноэкранного видеосигнала в режиме реального времени. Преобразование выпол-

AVER EZ CAPTURE

★★★★☆



няется в небольшой «коробочке», которая подключается к ПК по шине USB 2.0.

Основная прелесть данного устройства в том, что с его помощью можно при необходимости модернизировать любой компьютер, оснащенный USB 2.0, и необязательно предусматривать данную возможность на этапе покупки системного блока. Тем более такое расширение функциональности будет полезным для ноутбуков, в которых оборудование для видеозахвата практически никогда не устанавливается. Минимальные габариты DVD Creator позволяют свободно разместить его со всеми сопутствующими видео- и аудишнурами в кармане пиджака (еще один плюс для мобильных пользователей) или в сумке рядом с видеокамерой, для того чтобы иметь в любой момент оцифровать снятый материал.

Устройство содержит два разъема для захвата композитного и компонентного видео,

оцифровка звука при этом происходит через звуковую карту. Продукт комплектуется приложением Ulead VideoStudio 6.0 SE, содержащим ряд простых мастеров для создания VCD-, SVCD- и DVD-дисков.

PINNACLE PCTV DELUXE

★★★★★

Цена – \$270

- + Поддержка USB 2.0; наличие компонентного (S-Video) и композитного видеовхода; отличное качество TV-приема; возможность записи видео в форматах MPEG-1 и в MPEG-2
- Высокая цена
- ! Альтернативная видеодвойка

Привыкший к неважному качеству «компьютерного» TV-приема, я встретил этот тюнер с легким оттенком скептицизма – вот, мол, еще один «старые галоши» в новой упаковке. Однако столь легкомысленное отношение через пару минут работы с устройством сменилось настоящим восхищением: устойчивый прием всех каналов кабельного телеви-

дения, причем качество картинки многих из них превосходило то, что я наблюдал на стоящем рядом телевизоре.

По форме данное устройство напоминает модем. PCTV Deluxe стал первым внешним тюнером в семействе Pinnacle PCTV. Впрочем, помимо функций телеприема, модель отлично справляется с «обязанностями» цифрового магнитофона. На передней панели расположены гнезда для захвата компонентного и композитного видеосигналов от внешних источников, а также два разъема RCA для оцифровки звука.

Благодаря Pinnacle PCTV пользователь имеет возможность записывать любые передачи на жесткий диск компьютера в реальном времени или воспроизводить их с произвольным временным сдвигом и именно с того места, на котором был прерван просмотр. Интерфейс USB 2.0 со скоростью передачи в 60 Mbps обеспечивает максимально точную оцифровку и синхронизацию аудио- и видеоданных.

В комплект поставки PCTV Deluxe входят инфракрасный пульт дистанционного управления, приложение Pinnacle TRex (для конвертации различных медианых), Pinnacle PCTV Vision (для просмотра телепрограмм) и пробная версия фирменного популярного пакета для обработки видео Studio 8.

Продукты предоставлены:

AverMedia – компанией

«Навигатор», тел. (044) 241-9494;

Belkin – компанией Belkin,

www.belkin.com;

ТераТес – компанией MacHouse, тел.

(044) 461-9175

BELKIN HIGH SPEED USB 2.0 DVD CREATOR

★★★★★



PINNACLE PCTV DELUXE

★★★★★



Жесткие диски: новинки от IBM/Hitachi и Maxtor

Максим Потапов

В нашем недавнем тестировании «винчестеров крупного калибра» («Домашний ПК», № 3, 2003, www.itc.ua/12B30) мы говорили о том, что В-мегабайтовый кэш-буфер самым положительным образом влияет на быстродействие жестких дисков. Новые модели от IBM/Hitachi и Maxtor подтверждают эту закономерность.

IBM/HITACHI DESKSTAR 180GXP IC35L180AVV207-1

★★★★★

Цена — \$208
Кэш-буфер — 8 МБ
Гарантия — 3 года

MAXTOR DIAMOND MAX PLUS 9 160 GB 6Y160PO

★★★★★

Цена — \$205
Кэш-буфер — 8 МБ
Гарантия — 1 год

В тестировании винчестеров на 80 GB, 7200 об/мин принимал участие представитель линейки IBM Deskstar 120GXP. Эта серия основывается на 40-гигабайтовых пластинах, и ее старшая модель имеет емкость 120 GB. Теперь мы посмотрим на флагмана серии Deskstar 180GXP, построенного на трех 60-гигабайтовых пластинах. Разумеется, более высокая плотность записи обеспечивает лучшее быстродействие при равной цене на модели из разных линеек, обладающие одинаковой емкостью. Чтобы отличить винчестеры

IBM новой серии, следует разобратся в их маркировке. Названия моделей представляют собой довольно длинный код, который даже нас способен ввести в заблуждение. Чтобы избежать путаницы в дальнейшем, мы составили справочную таблицу по сериям Deskstar 120GXP и 180GXP. Хотя винчестеры IBM теперь поставляются под маркой Hitachi (www.bgst.com), кодировка моделей остается неизменной.

Теперь перейдем к результатам нашего мини-теста. Методика — прежняя, более подробно она описана в материале «Винчестеры крупного калибра: 80 GB, 7200 об/мин». Для знатоков приведем версию firmware: IBM/Hitachi IC35L180AVV207-1 — V260A63AF0, Maxtor 6Y160PO — YAR41VW0.

Итак, Deskstar 180GXP 180 GB продемонстрировал значительно лучшую скорость копирования больших файлов, чем представитель серии 120GXP, с которым мы познакомились ранее. И дело здесь не только в 8-мегабайтовом буфере, но и в увеличенной плотности записи. Эти два фактора обеспечивают место винчестерам Deskstar 180GXP среди моделей, пригодных для работы с крупными массивами видео- и аудиоданных, чего нельзя сказать о Deskstar 120GXP.

С мелкими файлами Deskstar 180GXP 180 GB работает просто с феноменальной

«прытью», не свойственной ни одному из его конкурентов. Секрет успеха винчестеров IBM/Hitachi на этом поприще заключается в том, что в них реализована технология, пришедшая из мира SCSI-накопителей, обслуживающих одновременно большое количество запросов.



Maxtor DiamondMax Plus 9 160 GB с копированием крупных файлов справился быстрее, чем любой другой винчестер, протестированный нами. Интересно, что Western Digital WD800JB с 8-мегабайтовым кэшем был на 40% быстрее, чем аналогичная модель WD800BB с 2 МБ. Точно такой же прирост в производительности наблюдается и в случае с Maxtor DiamondMax Plus 9 при увеличении кэш-буфера с 2 МБ до 8 МБ.

Что касается скорости копирования мелких файлов, то здесь DiamondMax Plus 9 160 GB уступает лишь винчестерам IBM/

Hitachi серии 120GXP и 180GXP, значительно опережая модели на 80 GB/7200 об/мин, которые мы рассматривали.

Оба винчестера показали просто феноменальную скорость дефрагментации. Если в тесте «восьмидесяток» лучшее время было 55 мин 19 с, то Deskstar 180GXP 180 GB и DiamondMax Plus 9 160 GB оказались более чем в два с половиной раза быстрее.

Мы решили провести испытания и с файловой системой NTFS, ведь именно под нее обычно форматировались большие разделы. Видно, что скорость копирования мелких файлов значительно снизилась у обоих винчестеров, для крупных файлов она осталась такой же, как и в случае с FAT32.

Теперь о шуме. У Deskstar 180GXP 180 GB система шумопонижения была отключена по умолчанию, и диск иногда издавал довольно громкие трескочущие звуки. С помощью фирменной утилиты Hitachi Feature Tool (www.bgst.com/bdd/support/download.htm) мы установили самый тихий режим, после чего винчестер «умолк», причем его быстродействие снизилось совсем незначительно.

Что касается DiamondMax Plus 9 160 GB, его система шумопонижения по умолчанию была включена в самом «громком» режиме, не оказывающем влияния на скорость. Неудивительно, что при ее отключении выигрыш в быстродействии мы не получили. В любом случае DiamondMax Plus 9 160 GB работает практически бесшумно.

Deskstar 180GXP 180 GB имеет трехгодичную гарантию, как и другие модели IBM/Hitachi с кэш-буфером 8 МБ. Гарантийный срок на всю серию Maxtor DiamondMax Plus 9 — один год.

Выбор из этих двух моделей, обладающих одинаковой стоимостью, достаточно сложен. Хотя Deskstar 180GXP 180 GB, кроме лучшей гарантийной поддержки, обладает еще и большим объемом, Maxtor DiamondMax Plus 9 160 GB работает тише в своем стандартном режиме. Что же касается быстродействия, здесь можно констатировать ничью. Оба устройства — «пятизвездочные» и по качеству, и по цене, пока конкуренты не предложат лучшей альтернативы.

Продукты предоставлены компанией ASBIS-Ukraine: www.asbis.com.ua

НАЗВАНИЯ И ХАРАКТЕРИСТИКИ МОДЕЛЕЙ

Deskstar 180GXP	
IC35L180AVV207-1	180 GB, 8 МБ кэш-буфер
IC35L120AVV207-1	120 GB, 8 МБ кэш-буфер
IC35L120AVV207-0	120 GB, 2 МБ кэш-буфер
IC35L090AVV207-1	90 GB, 8 МБ кэш-буфер
IC35L090AVV207-0	90 GB, 2 МБ кэш-буфер
IC35L060AVV207-0	60 GB, 2 МБ кэш-буфер
Deskstar 120GXP	
IC35L120AVVA07-0	120 GB, 2 МБ кэш-буфер
IC35L080AVVA07-0	80 GB, 2 МБ кэш-буфер
IC35L060AVVA07-0	60 GB, 2 МБ кэш-буфер
IC35L040AVVA07-0	40 GB, 2 МБ кэш-буфер
IC35L020AVVA07-0	20 GB, 2 МБ кэш-буфер

Видеокарты: новинки от Sapphire, Hercules и Albatron

Максим Потапов

В последний месяц на рынок вышли сразу несколько моделей, которые произвели на нас довольно сильное впечатление. Плата Radeon 9700 Pro Ultimate Edition от Sapphire удивила своей «монстроданной» системой охлаждения. Продукты от Hercules отличились особенным, присущим только этой марке, качеством исполнения. Наконец, появление видеокарты Albatron серии Turbo стало главным событием со времени нашего последнего тестирования GeForce4 Ti4200-8X.

SAPPHIRE RADEON 9700 ATLANTIS PRO ULTIMATE EDITION

★★★★★

Цена — \$400

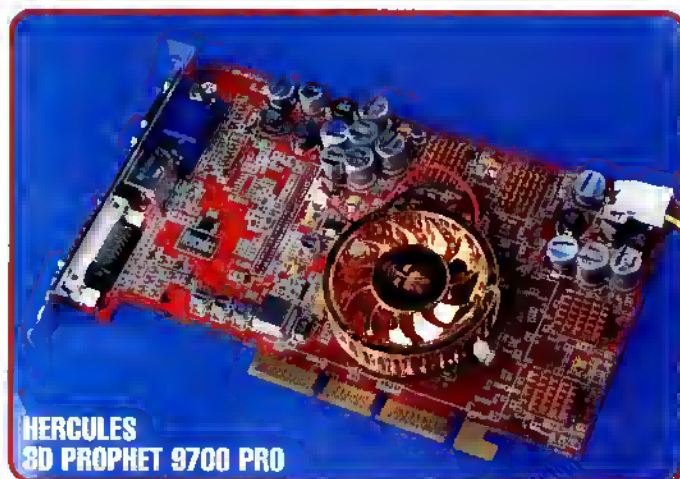
- + Уникальная система охлаждения
- Занимает дополнительный слот; требует просторный корпус с хорошей вентиляцией
- ! Незаменимая вещь для тех, кто строит бесшумный и в то же время мощный ПК

Уже один вид этой видеокарты вызывает изумление, а если к тому же взять ее в руки... Четыреста граммов меди и алюминия требовалось для отвода и рассеивания тепла без применения вентилятора.

Сама идея пассивного охлаждения видеокарты класса Radeon 9700 Pro является доволь-

но смелой. Мы уже успели привыкнуть к тому, что с ростом тактовых частот и усложнением архитектуры графических чипов видеокарты будут становиться все более и более шумными. И в свете этого Radeon 9700 Atlantis Pro Ultimate Edition является настоящим чудом техники, в котором проявились недогадливые способности и новаторский дух инженеров компании Sapphire Technology и Zalman Tech (www.zalman.co.kr).

Как работает система пассивного охлаждения? Для рассеивания тепла используются массивные пластины, расположенные по обе стороны платы. Тепловая энергия передается от одной секции радиатора к другой через «трубопровод». За-



HERCULES
3D PROPHET 9700 PRO

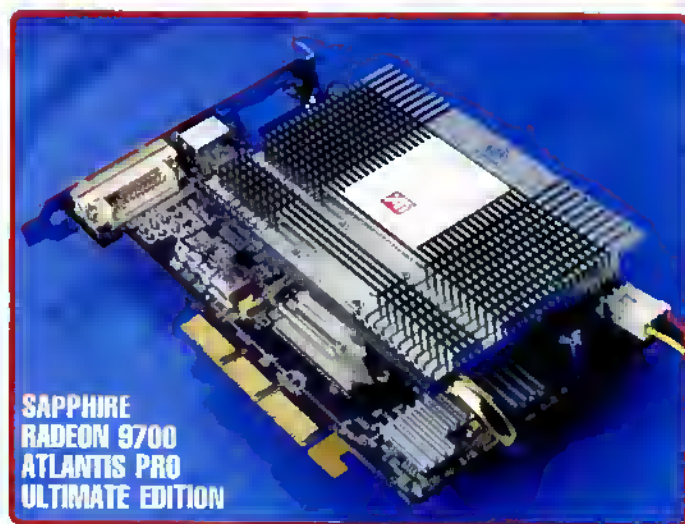
полненный легкокипящей жидкостью. В процессе эксплуатации обе пластины нагреваются достаточно равномерно, что свидетельствует о быстрой и эффективной передаче тепла по трубке.

В связи со столь внушительными габаритами системы охлаждения Sapphire Ultimate Edition значительно раздвигается вперед и при установке занимает два «посадочных места». Впрочем, это не такой уж большой недостаток, ведь использовать слот PCI, ближайший к AGP, в любом случае нежелательно. Вызывает опасения радиатор с тыльной стороны видеокарты, но наши эксперименты с несколькими современными материнскими платами проблем с установкой не выявили.

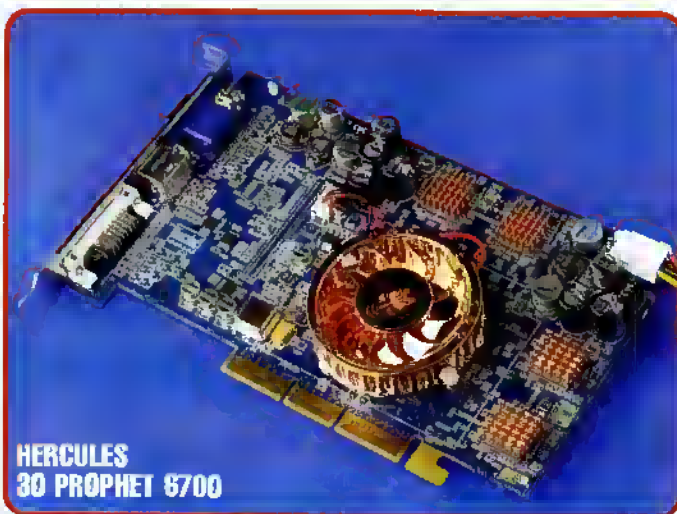
Абсолютно бесшумная система охлаждения — не единственная отличительная черта Sapphire Ultimate Edition. Это первая видеокарта на базе Radeon 9700 Pro, которая преподносится производителем как «оверклокерская», о чем свидетельствуют надписи на упаковке: Gaming Ram Sinks for great overclockability, Overclocking Utility Software (одна из них говорит о радиаторах на микросхемах памяти, другая — об утилите RedLine, идущей в комплекте). А ведь раньше нам приходилось буквально «взламывать» платы Radeon 9700 Pro, чтобы сделать их «разгоняемыми».

К сожалению, несмотря на все старания производителя, Sapphire Ultimate Edition оказалась не очень-то способной к разгону. С помощью утилиты

RivaTuner (см. ДПК-CD или www.newworld.ru) мы смогли повысить частоту ядра/памяти со штатных 325/620 до 350/700 MHz, но это привело к серьезным дефектам изображения. В режиме 340/640 MHz проблемы с качеством картинки появились не сразу, и по своему характеру они явно свидетельствовали о перегреве. Нужно сказать, что под интенсивной нагрузкой видеокарты (например, в современных 3D-играх) радиаторы раскаляются так, что к ним лучше не прикасаться. Ситуацию мог бы спасти интенсивный обдув, но мы намеренно не стали этого делать — ведь какой тогда прок от бесшумной системы охлаждения? На стандартных частотах графического ядра и памяти видеокарта работает безу-



SAPPHIRE
RADEON 9700
ATLANTIS PRO
ULTIMATE EDITION



**HERCULES
3D PROPHET 9700**

пречно, тем не менее мы не со-
ставили бы ее устанавливать в
тесный корпус с плохой венти-
ляцией.

Комплектиция Sapphire Ulti-
mate Edition просто великоле-
пная: с ней поставляется одна или
две игры Soldier of Fortune II и
Return to Castle Wolfenstein, а
также полный набор переход-
ников и кабелей для подключе-
ния ко второму монитору или
телевизору. Стоимость пример-
но на \$40 выше, чем у обычной
Radeon 9700 Pro, но если выби-
рать из дорогих моделей, она
может оказаться более удачным
вариантом. Незаменимая вещь
для тех, кто строит бесшумный
ПК, а также для владельцев «про-
зрачных» корпусов.

HERCULES 3D PROPHET 9700 PRO

★★★★★

Цена — \$410

- +** Великолепное качество исполне-
ния
- Цена гораздо выше, чем у конку-
рентов
- !** Отличный, но не лучший выбор за
свои деньги

HERCULES 3D PROPHET 9700

★★★★★

Цена — \$320

- +** Лучшая плата на базе Radeon 9700
(не-Pro)
- Цена высоковата
- !** За такую видеокарту с такой игрой
в комплекте не жалко и перепла-
тить

Бывают марки элитные, пре-
стижные, а есть и вовсе недо-
ступные «простым смертным».

Как раз к последним и причис-
ляется Hercules. Взгляните хотя
бы на ценники: видеокарты се-
рии Hercules 3D Prophet являют-
ся самыми дорогими из всех
Radeon 9700/Pro, представлен-
ных на нашем рынке. Но следу-
ет отдать им должное — выпол-
нены они по высшему разряду.
От уникалы до медных кулеров —
все просто блещет качеством. И
речь идет не о чем-то показном,
платы сделаны действительно
на совесть. Так, радиаторы уста-
новлены не только на микросхе-
мах памяти (что само по себе
несобычно для видеокарт Radeon
9700/Pro), а и с тыльной сторо-
ны графического чипа. Одним
словом, купить такую вещь —
одно удовольствие, мы уже не
гонимся о том, чтобы получить
ее в подарок.

Не менее приятно и работать
с Hercules 3D Prophet 9700 Pro
и 9700. Эти модели совсем не-
шумные, обладают безупречным
качеством изображения. Да и с
разгоном не возникает никаких
проблем, требуется лишь взять
RivaTuner или подобную си-
стему для «тонкой настрой-
ки». Hercules Radeon 9700
Pro показала результаты
выше средних: со штатных
325/620 MHz (частота гра-
фического ядра/памяти)
достигла 340/680 MHz. А
младшая модель Hercules
Prophet 9700 и вовсе уди-
вила, «взяв» частоту 350/
640 MHz (с стандартным
режимом — 275/540 MHz).
Эти показатели можно
было бы улучшить, если
применить усиленное
охлаждение (например,

включить мощный
корпусный вентиля-
тор), но тогда воз-
никли бы проблемы с
шумом.

Если выбирать из
этих двух видеокарт, более при-
влекательно выглядит млад-
шая — Hercules 3D Prophet 9700
«не-Pro». Даже в стандартном ре-
жиме она показывает такое бы-
стродействие, что переплачи-
вать \$90 за старшую модель,
лишь немного отличающуюся
по частоте, желания не возника-
ет. Hercules 3D Prophet 9700 за-
мечательна не только своей ско-
ростью и разгоном: потенциа-
лом — она поставляется вместе с
великолепной коробочной вер-
сией No One Lives Forever 2.
Столь шикарного бонуса мы
еще не встречали.

Нужно признать, что и Hercu-
les 3D Prophet 9700 Pro укомплек-
тована небедно — с ней идет игра
Morrowind: The Elder Scrolls III, но
уже просто как набор дисков.
Единственное, что смущает в
этой видеокарте, — цена. И это
не столько ее недостаток, сколь-
ко достоинство конкурентов
(прежде всего Sapphire), кото-
рые за те же деньги способны
предложить нечто большее.

ALBATRON TI4680P TURBO GEFORCE4 TI4200-8X

★★★★★

Цена — \$195

- +** Отличная система охлаждения и
качество исполнения
- Слишком сильная конкуренция в
данном ценовом диапазоне
- !** Прекрасный продукт, но слишком
дорогой

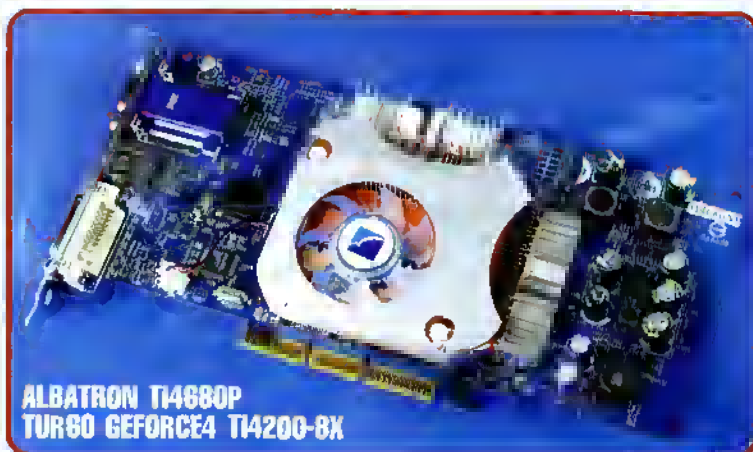
В недавнем тесте видеокарт
GeForce4 Ti4200-8X принимали
участие стандартная модель

Продукты предоставлены компаниями

Albatron	Compass	(044) 531-9730
Sapphire		
Hercules	Entry	(044) 246-8462

Albatron, однако более интерес-
ная серия — Albatron Turbo —
была тогда недоступна. И вот те-
перь мы восполним этот пробел,
рассмотрев лучшего представите-
ля этой линейки — Albatron
Ti4680P Turbo. Пусть нас не сму-
щает название — основана эта
плата на чипе GeForce4 Ti4200-
8X. Она обладает стандартной
частотой графического ядра
(250 MHz) и повышенной час-
тотой видеопамати (550 MHz
против обычных 500 MHz). Ди-
зайн платы — такой же, как у
старших моделей GeForce4 Ti,
начиная с GeForce4 Ti4400. Она
оснащена качественным мед-
ным кулером, а микросхемы па-
мяти защищены радиаторами.
По всем параметрам эта плата
просто создана для разгона, и
данный экземпляр показал до-
вольно приличный результат,
достигнув 280/640 MHz без
применения дополнительных
средств охлаждения.

Единственная проблема этой
платы заключается в том, что в
ценовой категории от \$190 у нее
много конкурентов. И прежде
всего — производства самой
Albatron: видеокарта GeForce4
Ti4800SE этой компании обла-
дает более высокой частотой
(275/550 MHz) при той же цене.
Ну а победитель нашего теста —
ASUS V9280S/TVD — хоть и сто-
ит на «четвертной» дороже, но
и штатном режиме имеет еще
более высокую частоту — 275/
600 MHz, оснащен видеошлемом
и лучше укомплектован. ■



**ALBATRON TI4680P
TURBO GEFORCE4 TI4200-8X**

«Фотографический» PDA

Роман Хархалис

Встроенная цифровая камера, покое, стивнится неотъемлемым атрибутом устройств, которые всегда сопровождают своего хозяина, — мобильный телефон, КПК, цифровой диктофон... Идея вполне разумная, ведь как иногда хочется запечатлеть спущенно увиденное интересное событие.

SONY CLIE PEG-NZ90

★★★★☆

Цена — \$960

Продукт предоставлен

магазином BIGIT: тел. (044) 248-6603

О качестве фотографий, полученных с помощью камер с дешевыми CMOS-сенсорами, миниатюрными объективами и без вспышки, можно говорить лишь условно. Удалось разобрать, что изображено на снимке, и ладно. Тем не менее значительных сложностей в оснащении хотя бы карманных компьютеров камерой, обеспечивающей приемлемое качество снимков для их хранения в семейном архиве и распечатки, нет. Вспомним, например, что конструкторам миниатюрных камер Casio Exilim удалось ужать полнофункциональный фотоаппарат с очень неплохим качеством съемки буквально до размера кредитной карты. Неудивительно, что инженеры Sony снабдили новую модель Clie PEG-NZ90 добротным встроенным фотоаппаратом со вспышкой. Это интересное устройство и обывало у нас «в гостях».

NZ90 продолжает серию КПК в раскладном корпусе с большим и отменным трансрефлективным экраном разрешением 320 × 480 пикселей. Устройство оснащено процессором Intel PXA250 (XScale), работающим на частоте 200 MHz, и имеет 16 MB встроенной памяти. Традиционно для Sony этот объем может быть расширен с помощью карты Memory Stick. NZ90 отличается от своих предшественников наличием второго разъема для карт формата Compact Flash, однако он предназначен не для установки дополнительной памяти, а для периферийных устройств, в особенности беспроводных адаптеров. От отсутствия последних NZ90 и так не страдает — модель снабжена инфракрасным портом и интерфейсом Bluetooth.

В NZ90 используется Palm OS 5, но она значительно отличается как «внешне», так и внутренне от той, которую можно увидеть, скажем, в Tungsten T. Sony применяет для этой ОС свою фирменную пользовательскую оболочку более привлекательную в графическом плане и лучше приспособленную для управления с помощью Jog-Dial. Однако ее сложно назвать действительно удобной из-за перегруженности интерфейса и большого количества мелких элементов. Функционально ОС в NZ90 намного богаче за счет множества предустановленных утилит. Здесь и полноценный программный MP3-плеер (работаю-

щий, правда, только с памятью Memory Stick), и видеопроигрыватель, и просмотрщик графических файлов, и простой фоторедактор, и программа для работы с SMS и многое другое.

Теперь о самом интересном — о встроенной камере. Она оборудована двухмегапиксельным CCD-сенсором, вспышкой и объективом без оптического трансфокатора. В «походном» положении объектив можно закрыть специальной шторкой — это положительным образом сказывается на долговечности устройства. После запуска приложения, управляющего камерой, на экран отображается окно видоискателя — отсюда же можно задавать цифровое увеличение картинки, режимы работы вспышки и программы съемки. Для спуска «затвора» служит отдельная клавиша на правой стороне корпуса либо виртуальная кнопка в окне управляющей программы.

Снимки, получаемые с помощью камеры NZ90, действительно несравнимы с результатами работы других встроенных камер — это небо и земля. По качеству изоб-

ражения КПК приближается к хорошим двухмегапиксельным «мыльницам». Кадры размером 1600 × 1200 точек, которые можно делать этой камерой без цифровой интерполяции, позволяют получать вполне качественные отпечатки 10 × 15 см.

При всей оригинальности NZ90 устройство отнюдь не лишено недостатков. Пожалуй, основная проблема — неумеренное энергопотребление встроенной камеры. «Посадить» полностью заряженную батарею наполовину можно уже после десятка снимков. При снижении уровня заряда до 40–50% прекращает работать вспышка, а с 20–30%-ным запасом энергии камера отказывается включаться вообще. Инициализируется она довольно долго (5–10 с), спуск также обладает как минимум секундной задержкой, из-за чего «захватить» нужный кадр и быстро меняющейся обстановке весьма сложно. Иногда случаются и ошибки в определении баланса белого и параметров экспозиции. Самый заметный изъян устройства — относительно большие габариты и масса. И наконец, объем памяти в 16 MB совершенно недостаточен для мультимедийного КПК — использовать функции проигрывания MP3 и видео без Memory Stick просто невозможно.

Как мы и ожидали, цена Clie PEG-NZ90 астрономическая. Стоит ли модель этих денег, сказать сложно. С одной стороны, на рынке нет конкурирующих предложений, а новые высокоуровневые КПК от Sony и раньше имели примерно такую же стоимость. С другой — аппарат все же не безупречен, а аналогичный по возможностям набор из мультимедийного КПК и двухмегапиксельной камеры без трансфокатора (к примеру, RoverPC P3 и Benq DC2300) обойдется в \$450–500, то есть почти в 2 раза дешевле. Эта разница типична для многих современных интегрированных решений и представляет собой «доплату за удобство», а именно за возможность носить с собой не два устройства, а одно. Как показывает опыт, такой подход обычно не встречает поддержки у покупателя, так что массовым NZ90 наверняка не станет, хотя идея устройства и ее реализация, безусловно, заслуживают внимания. ■





The Small Form Factor Leader

Shuttle XPC SN41G2

NVIDIA nForce2/CP2 Chipset GeForce4 MX Graphics (max. 128MB)
Supports AMD Athlon XP with FSB 333/266/200
2x DDR400 (max. 2GB), 6x USB 2.0
3x Firewire, 2x ATA133, 6 Channel Audio (SPDIF out)
1x PCI, 1x AGP (8X), I.C.E. CPU Cooling
TV-Out, 10/100 MBit LAN
(LWH) 30 x 20 x 18,5 cm



Shuttle XPC SB51G1 (XIB-Edition*)

Intel 845GE/ICH4 Chipset with Intel Extreme Graphics
Supports Intel Pentium 4 FSB 533/400
also Pentium 4 3.06 GHz with HyperThreading!
2x DDR333 (max. 2GB), 6x USB 2.0
3x Firewire, 2x ATA100, 6 Channel Audio (SPDIF In/out)
1x PCI, 1x AGP (4X), I.C.E. CPU Cooling
(TV-Out/DVI optional), 10/100 MBit LAN
(LWH) 30 x 20 x 18,5 cm

* XPC In Black

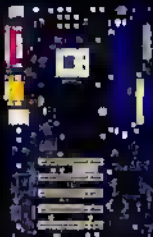
Shuttle Mainboards

AB52



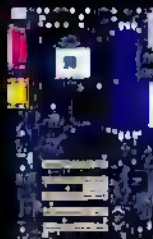
Intel 845D/ICH2 Chipset
Supports Intel Pentium 4 with FSB 533
2x DDR266 max. 2GB
6x PCI, 1x AGP 4X, 4x USB 1.1, ATA100
AC97 2.1 Sound
ATX Form Factor 30,5 x 22,5 cm

AB48N



Intel 845PE/ICH4 Chipset
Supports Intel Pentium 4 with FSB 533
also Pentium 4 3.06 GHz HyperThreading!
2x DDR333 max. 2GB
5x PCI, 1x AGP 4X, 6x USB 2.0, ATA100
10/100MBit LAN, AC97 2.2 6 Channel Sound
ATX Form Factor 30,5 x 19,0 cm

AV49N



VIA P4X400/8235 Chipset
Supports Intel Pentium 4 with FSB 533
also Pentium 4 3.06 GHz HyperThreading!
3x DDR333 max. 3GB
5x PCI, 1x AGP 6X, 6x USB 2.0, ATA133
10/100MBit LAN, AC97 2.2 6 Channel Sound
ATX Form Factor 30,5 x 19,0 cm

XPC Accessories



M.D.M.
Tel: +380-44-4645555
dist@mdm.ua
www.mdm.ua

SerOI Distribution
Tel: +380-44-2536300
info@seroi.com.ua
www.seroi.com.ua

MTI Mega Trade International
Tel: +380-44-459-3873
info@mti.com.ua
www.mti.ua

NIS Ltd.
Tel: +380-44-2347487
nis@niskiev.ua
www.nis.com.ua

Veta-Technocentre
Tel: +380-44-238-63-77
pcnet@veta.kiev.ua
www.veta.kiev.ua

Shuttle
www.shuttle.com

Software: НОВИНКИ МЕСЯЦА

Сергей Светличный

QUICKTIME 6.1

Freeware

Разработчик Apple

Web-сайт www.apple.com/quicktime/products/qt/

Размер загружаемого файла 10,5 MB

Один из самых популярных проигрывателей мультимедийных файлов, распространяемых через Internet. Шестая версия может воспроизводить видео в MPEG-4, аудио в форматах MP3 и AAC, обновлен пользовательский интерфейс, кроме того, QuickTime теперь поддерживает Macromedia Flash 5.

В текущей версии решена проблема безопасности.

DAEMON TOOLS 3.32

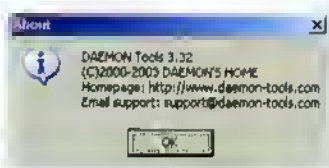
Freeware

Разработчик SwENSK

Web-сайт www.daemon-tools.com

Размер загружаемого файла 434 KB

Очень удобный и в то же время совершенно бесплатный эмулятор DVD-привода. Программа устанавливает в систему новое виртуальное устройство – SCSI DVD-ROM, к которому и подключаются образы дисков, что позволяет «обмануть» любое приложение (Daemon Tools справляется даже с эмуляцией дисков Sony PlayStation). Кроме того, Daemon Tools может эмулировать различные системы защиты – Securom, SafeDisk, Laserlock. В текущей версии исправлены незначительные ошибки.



AD MUNCHER 4.5.6010 BETA

Shareware

Разработчик Murray Huip

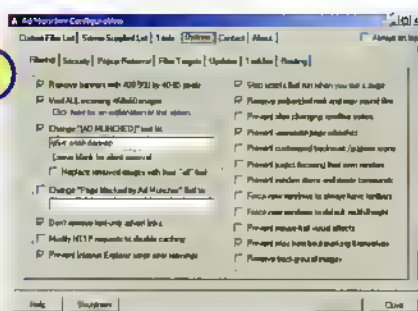
Web-сайт

www.admuncher.com

Размер загружаемого файла 141 KB

URL www.admuncher.com/B-4.5.6010.exe

Ad Muncher – утилита для удаления баннеров, всплывающих окон и прочей рекламы из браузеров и других программ, использующих в своей работе подключение к Internet (Ad Muncher также убирает баннеры из ICQ, Morpheus, Kazaa, Grokster, Opera и т. д.). В последней бета-версии значительно усовершенствовано блокирование всплывающих окон, добавлена возможность удаления форм с текстом, исправлено большое количество незначительных ошибок.



WINAMP FULL 2.90

Freeware

Разработчик Nullsoft

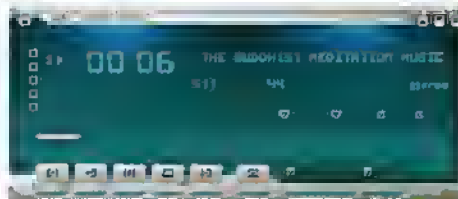
Web-сайт

www.winamp.com

Размер загружаемого файла 2,2 MB

URL download.nullsoft.com/winamp/client/winamp290_full.exe

Несмотря на существование третьей версии этого популярнейшего медиалейсера, разработчик продолжает поддержку и обновление серии 2.x. В новом релизе изменен установленный по умолчанию скин, добавлена поддержка воспроизведения видео (NSV и DirectShow), возможность извлечения звука «в цифре» в модуле in_cdda.dll, осуществлена оптимизация кода.



FILEZILLA 2.1.5

Freeware

Разработчик Tim Kosse

Web-сайт filezilla.sourceforge.net

Размер загружаемого файла 1,8 MB

URL switch.dl.sourceforge.net/sourceforge/filezilla/FileZilla_2_1_5_setup.exe

FileZilla – быстрый FTP-клиент со множеством функций. В текущей версии внесены улучшения в интерфейс программы, оптимизирована загрузка со скоростных FTP-серверов, усовершенствована обработка ошибок, произведено обновление OpenSSL до версии 0.9.7a.



Мы продолжаем нашу рубрику, в которой рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса загрузки из Internet, но в некоторых случаях нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

MOZILLA FIREFOX 1.4 ALPHA

Freeware

Разработчик Mozilla Organization

Web-сайт www.mozilla.org

Размер загружаемого файла 12,6 MB

Самый успешный из альтернативных бесплатных Web-браузеров. Разрабатывается по схеме open source. В данную версию внесено около 1000 различных изменений, направленных на повышение скорости действия, стабильности и улучшения совместимости и поддержки стандартов. В частности, усовершенствован менеджер закладок, Composer, добавлена плавная прокрутка, повышена функциональность появившейся в версии 1.3 системы junk-mail, восстановлена система установки новых тем под Mac OS X, оптимизировано блокирование всплывающих окон.

Внимание! На диске выложена последняя стабильная версия браузера – 1.3.

SPAMPAL 1.25 BETA

Freeware

Разработчик James Farnet

Web-сайт www.spampal.us

Размер загружаемого файла 349 KB

URL www.spampal.com/spampal-beta.exe

Программа для борьбы со спамом. Письмам, расцененным как спам, присваивается специальный заголовок, по которому почтовый клиент (после соответствующей настройки) будет перебрасывать их в специальную папку. В последней версии исправлена ошибка, приводившая к падению программы при проверке больших писем, а также оптимизировано использование оперативной памяти.

TVTOOL 7.0.1 BETA

Shareware

Разработчик TVTool

Web-сайт www.tvtool.de/index_e.htm

Размер загружаемого файла 254 KB

URL tvtool.cust1.nearlyfreespeech.net/tvtool70.zip

TVTool – утилита для вывода изображения на телеэкран (с помощью Video-Out на видеокарте). TVTool более функциональна, нежели стандартные средства в драйверах видеокарты: например, она позволяет избавиться от черной рамки вокруг картинки. В седьмой версии появилась поддержка pView на соответствующих картах.



ALCOHOL 120% 1.4.3.410

Shareware

Разработчик Alcohol Software

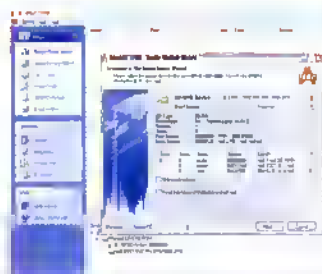
Web-сайт

www.alcohol-software.com

Размер загружаемого файла 3,2 MB

URL lemon.alcohol-software.com/Alcohol120_trial_1_4_3_410.exe

Alcohol 120% – программа для эмуляции и записи CD/DVD. Поддерживается масса самых разных форматов образов дисков. В текущей версии добавлена возможность записи и эмуляции файлов NRG (формат Nero Burning Rom), поддержка новых приводов, обновлены языковые файлы.



NERO BURNING ROM 5.5.10.20

Commercial Demo

Разработчик Ahead Software

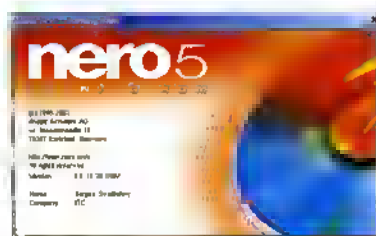
Web-сайт www.nero.com

Размер загружаемого файла 13,1 MB

URL ftp6.nero.com/Nero551020.exe

Nero Burning Rom – одна из лучших программ для записи дисков CD-R/CD-RW. Ее выгодно отличают богатые функциональные возможности наряду с легкостью использования и настройки. Данный файл работает и как бесплатный андейт для более старых зарегистрированных версий.

В текущем релизе добавлена поддержка DVD-R/-RW и +R/+RW, MP3PRO, появились Nero Wave Editor, Nero MPEG-1 Video Encoder, VCD/SVCD Menu Creator, улучшен Nero Cover Designer.



E-MULE 0.27C

Freeware

Разработчик eMule

Web-сайт emule.sourceforge.net

Размер загружаемого файла 2,9 MB

URL home.t-online.de/home/gerrit-bierschwale/eMule0.27c-Installer.exe

Клиент для обмена файлами с использованием протокола eDonkey2000. В последней версии устранены проблемы с безопасностью, которые могли привести к падению программы, а также улучшена работа Webserver.

OPERA FOR WINDOWS WITH JAVA 7.03

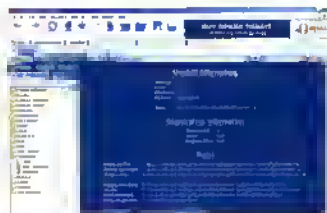
Adware

Разработчик Opera Software

Web-сайт www.opera.com/windows

Размер загружаемого файла 12,6 MB

Новая версия самого популярного альтернативного Web-браузера. О внесенных изменениях разработчик умалчивает.



Источник бесперебойного питания APC Back-UPS ES Ничто не остановит вашу работу!

Защита телефона/факса/модема/DSL не дает скачкам напряжения повредить модем, материнскую плату и другие компоненты системы.

Гарантия 2 года



Розетки с батарейным питанием и защитой от скачков напряжения. 5 розеток защищают вашу домашнюю электронику, а 3 из них предлагают также разряженную электропитание от батареи, поддерживая работу подключенного оборудования.

Автоматический предохранитель обеспечивает защиту при перегрузке или коротком замыкании.

Батареи с длительным сроком эксплуатации и функцией автоматической подзарядки позволяют легко заменить самостоятельно, экономя время и деньги.

Лучшая защита компьютера и другого оборудования ...

Это факт!

Проведенное IBM исследование показывает, что домашняя электроника испытывает на себе в среднем 128 скачков и других нарушений электропитания в месяц, то есть около четырех в день!

Лучший способ защитить ценное электронное оборудование — воспользоваться новым источником бесперебойного питания APC Back-UPS ES.

APC есть решение

Для того, чтобы получить каталог «APC Решения», нужно зарегистрироваться на сайте APC <http://apc.ru>.

Имя
Адрес
Название организации
E-mail

APC в Москве: 117334, Россия, Москва, 5-й Донской проезд, д. 21 Б, стр. 10 E-mail: apcrus@apc.com
Представительство APC-Украина: 6-й Лески Украинки, 34 офис 25/4 • Тел./факс: +38 (044) 205 50 31 • Тел.: +38 (044) в 800 502 7220

©2003 American Power Conversion. Все товарные знаки являются собственностью своих владельцев.

APC
ЛЕГЕНДАРНАЯ НАДЕЖНОСТЬ
www.apc.ru

Тел: 7-095-929-9095
7-095-929-9179
Факс: 7-095-029-9180
Факс: +38-044-295-5292

apcrus@apc.com
ktemp@apcc.com

10902r

Все, что нужно знать об эмуляторах игровых консолей

Антон Бреусов

Снажите, аам инногда не приходилось, уандеа где-то хорошую и интересную игру, потом с досадой осознавать, что поиграть а нее аряд ли удастся, посполньу издааалась она лишь на консолях? Или аозиннало желание попробовать что-нибудь из редних на ПК жанров: файтинг, ариаду, JPRG, ужасти? Или (бывает и такое) номпьютерные игры попросту надоели и занотелось чего-то новенького? Что же делать, если купить консоль по наним-либо причинам нельзя – неужели отназаться от этой идеи? К счастью, нет, зачастую можно преаратить домашний ПК а нужную нам консоль – это называется **эмуляция**.

Сначала, буквально в двух словах, что же это за зверь такой? Итак, эмуляция – это способ реализации функций какого-либо устройства (и нашем случае игровой консоли) с использованием возможностей другого устройства (компьютера) с помощью некоторой утилиты – **эмулятора**, предназначенного для запуска программ (игр для приставок), созданных для эмулируемой системы. Причем для нас, пользователей, в идеале не важно, как он устроен и как работает. Но это в идеале, на практике же есть несколько нюансов. Во-первых, так называемая «идеальная эмуляция» недостижима в принципе, эталоном является только сама консоль. Какая-то игра может работать, другая будет «тормозить», а третья и вовсе не запустится. Во-вторых, эмулятор – очень ресурсоемкое приложение, ему приходится выполнять код системы зачастую совершенно иной архитектуры, чем у нашего ПК. По грубым подсчетам, для получения хороших результатов частота процессора ПК должна быть в 10–15 раз больше частоты эмулируемой консоли. И в-третьих, эмулятор – сложная программа, содержащая десятки непонятных для новичка настроек. Вот, собственно, эмуляторам нескольких распространенных современных игровых консолей, их установке и настройке и будет посвящена эта статья.

SONY PLAYSTATION (PSONE, ИЛИ PSX)

Эра эмуляции PlayStation началась в апреле 1999 г. с выпуска коммерческого продукта Bleem! одноименной компании. Прожил он недолго – Sony Computer Entertainment «затыкала» разработчиков по судам, и в итоге в ноябре 2001 г. фирма была закрыта, ее создателям пришлось продать всю имеющуюся в их распоряжении технику, игры, а впоследствии и жилье для покрытия расходов на судебные издержки. Более поздний продукт, Connectix Virtual Game Station (VGS), постигла такая участь – Sony решила, что легче выкупить сам эмулятор, чем доказывать в суде его незаконность. VGS был приобретен в мар-

те 2001 г. – как выразился тогда Shinichi Okamoto, старший вице-президент центра разработки Sony Computer Entertainment, «данное сотрудничество с Connectix приведет нас к большим успехам в развитии эмуляции», после чего в скором времени проект закрыли. Как говорится, «если враг не сдается – его покупают»...

Еще один эмулятор – PSEmu Pro – хотя и был начат даже раньше Bleem!, до более или менее рабочей версии так и не добрался. Но его идеи легли в основу последующих проектов – в первую очередь, модульность, ну и бесплатность, разумеется (и VGS, и Bleem! – коммерческие продукты). Именно стандарт внешних модулей (плагинов) PSEmu Pro



Final Fantasy IX на эмуляторе ePSXe (Sony PlayStation)

РЕСУРСЫ, ПОСВЯЩЕННЫЕ ЭМУЛЯЦИИ

www.ngemu.com

Сайт NGEmu (бывший PSXEmu.com) посвящен эмуляции PSX, DreamCast, PS2, GBA, N64, Sega Saturn. Кроме тематических ресурсов, имеются лента новостей, списки совместимости, патчи, статьи и форум. Все эмуляторы и плагины, о которых шла речь в статье, можно взять именно здесь.

www.epsx.com

Домашний сайт проекта ePSXe.

www.pj64.net

Сайт эмулятора Project64. Есть раздел технической поддержки и форумы.

sourceforge.net/projects/peops

Здесь можно взять свежие плагины проекта P.E.Op.S (Psx Emulation Open Source project).

www.romov.net

Наверное, самый крупный русскоязычный ресурс (с оригинальным названием «РОМов нет»), посвященный эмуляции «всего, что только можно».

www.pristavki.com

Еще один русскоязычный проект, не столько об эмуляции, сколько о самих приставочных играх. Прежде всего ценен своими форумами и лентой новостей.

используется сейчас всеми эмуляторами PSX.

На сегодняшний день существует около десятка эмуляторов, мы же подробно остановимся лишь на одном: ePSXe, которому недавно исполнилось три года. Пожалуй, он единственный, сочетающий функциональность, гибкость в настройке, скорость, а главное – отличную совместимость с коммерческими продуктами – всего в его активе 785 рабочих игр. Минимальные требования к аппаратуре примерно такие: Pentium II-450, 128 MB RAM и 3D-акселератор уровня ATI Rage 128/ NVIDIA TNT/3dfx Voodoo 2. Рекомендуются: Pentium III-900, NVIDIA GeForce3/ATI Radeon.

Существуют версии ePSXe для Windows и Linux/BSD, номер последней – 1.5.2. Распространяется он в виде ZIP-архива, который

нужно куда-нибудь распаковать, поместить плагины в папку *plugins*, а файл с BIOS приставки (его придется искать отдельно) – в папку *bios*. После этого можно приступать к запуску и конфигурации (осуществляется с помощью мастера настройки *Config – Wizard Guide*). Первым делом надо выбрать файл с BIOS приставки (лучше всего себя зарекомендовали версии SCPH1001 и SCPH7502). Следующим этапом являются выбор и настройка GPU-плагины (отвечающего за графику). Владелец карт серии 3dfx Voodoo комплектуется плагином *Lewpy Glide*, всем же остальным – набор из *Direct3D* и *OpenGL* плагинов *Pete's GPU* от *Pete Bernert*. Настроек у них много, но мы остановимся лишь на самых важных из них.

Начнем с разрешения. Режим 800 × 600 и выше подойдет владельцам современных акселераторов; тем же, у кого установлен *GeForce2* или ниже, лучше ограничиться 640 × 480. Выбор значения *Texture quality* будет определяться количеством видеопамати: для 32 MB и более лучше указать *RGB888A8*, в противном случае – один из 16-битовых вариантов.

Переходим к ограничению fps. Зачем это нужно? Дело в том, что консольные игры рассчитаны на обновление изображения с заданной частотой. Поэтому, если игра выдает хотя бы на 10 fps меньше стандартного значения, это уже сильно скажется на играбельности и качестве звука. Но больше необходимого – тоже вредно. Эмулятор должен выдавать **стабильное** число кадров в секунду (около 50 для PAL-игр и 60 – для NTSC). Если ниже – отключайте ресурсоемкие параметры, выше – включите *Use FPS Limit* и *Auto-Detect FPS/Frame skipping limit*. Сохранять стабильное число fps при нехватке производительности помогает опция *Use Frame skipping*, но к ней следует обращаться лишь в самую последнюю очередь, когда ничто другое не помогает.

Пойдем дальше. *Off-Screen drawing* нужно включать, если часть изображения не прорисовывается (например, интерфейс игры). *Advanced blending* отвечает за качество освещения – советуем воспользоваться *Hardware*, а *Framebuffer textures* – за эффекты вроде motion blur (попробуйте *Gfx*



Conker's Bad Fur Day на эмуляторе Project64 (Nintendo 64)

card buffer). Опция *Mask bit* нужна очень малому числу игр, среди которых, например, *Silent Hill*.

У этого плагина есть возможность изменять многие настройки во время игры: клавиша *Delete* показывает счетчик fps и меню опций, *Insert* – краткую справку, *Page Up* и *Page Down* выбирают опцию, а *Home* и *End* – ее варианты. Некоторые настройки, скажем, способ фильтрации текстур, рекомендуем подбирать именно таким способом.

Теперь очередь звукового (SPU) плагина. Здесь есть широкий выбор: когда-то лучший *Null2 Audio driver*, три почти «близнеца» *Andy's SPU*, *Iori's DirectSound driver* и *Eternal SPU Plugin* и еще одна разработка *Pete Bernert* – *PE.Op.S DSound Audio Driver*. Рассказывать подробно о них вряд ли стоит, просто попробуйте плагины от *Pete*, а если он по какой-то причине не заработает, возьмите один из вышеперечисленных. Есть еще встроенный ePSXe SPU core, вообще не требующий настроек, но он отличается неприятным «металлическим» звуком.

А теперь приступим к CD-ROM плагинам. Обычно хватает встроенных ePSXe CDR ASPI core либо ePSXe CDR WNT/W2K core, нужно лишь выбрать привод. Правда, есть модели драйвов, которые работают только с *PE.Op.S CDR Driver*. Среди возможностей последнего имеется поддержка разных команд чтения, кэширование, асинхронное чтение. Замечу, что функции чтения и кэширования субканальных данных нужны для некоторых европейских (PAL) вер-

сий игр, защищенных от копирования.

И в конце – настройка управления. ePSXe поддерживает клавиатуру, мышь и DirectInput-совместимые джойстики и геймпады – как цифровые, так и аналоговые с вибрацией (она работает только в аналоговом режиме, переключаемом по F5). После этого в меню *Config – Memory Cards* создаем пару файлов для хранения данных карточек памяти и перегружаем эмулятор.

Наконец запускаем игру – пункт меню *File – Run CDRom* (либо *File – Run ISO*, если она в виде ISO-образа). Эмуляцию можно в любой момент остановить, нажав на *Escape*, и продолжить, выбрав *Run – Continue*. Еще одна интересная возможность ePSXe называется *Save States*. Это способ сохранить игру в любой момент времени, просто нажав F1. ePSXe запишет свое состояние в файл в папке *sstates*. Для каждой игры имеется ляд «слотов», выбираемых по F2. Одновременно в углу экрана появится скриншот, показывающий место, в котором «запечатлели» игру. Нажатие F3 возобновит ее прохождение с этого места.

Как вы могли заметить, настроек у эмулятора и плагинов много, причем каждая игра требует своего подбора опций. И даже если у нас всего две PSX-игры, ручное переключение между ними оказывается слишком утомительным. К счастью, есть хорошая утилита, позволяющая держать неограниченное количество конфигураций и легко переходить с одной на другую: ePSXeConfig. Скопируйте ее в ту же папку, где расположен ePSXe.



Классные компьютеры классные цены

AC - Office 1399 грн
Celeron 1300MHz, PLE133, 128MB,
20GB HDD, CD 52x, 5B.

AC - Game 1799 грн.
Celeron 1700MHz, VP4X266A, 256MB,
GeForce MX440 64M,
40GB HDD, CD 52x, 5B.

AC - PRO 3599 грн.
P4 2400 MHz, 1845PE MSI, 512MB,
80GB HDD, GeForce Ti4200 64M,
CD 52x, 5B.

(5 лет сертифицированы в Украине)

И МНОГОЕ ДРУГОЕ:

- Мониторы Samsung, Sony, Hansol от 535 грн.
- Принтеры HP, Epson, Canon, Lexmark от 255 грн.
- Сканеры HP, Canon, Primax от 255 грн.
- Факс-модемы Zyxel, GVC, Genius от 99 грн.
- Дисководы, диски CD-R, CD-RW от 1,6 грн.
- Комплектующие
- Винчестеры WD, Seagate, Maxtor от 333 грн.
- Рули, джойстики, мыши, планшеты от 8 грн.
- Колонки, микрофоны, TV / FM тюнеры
- Картриджи, тонеры для копиров, лазерных, струйных, матричных принтеров от 2 грн.
- Бумага для копиров, принтеров, факсов от 3,5 грн.
- Лицензионные программы, игры от 10 грн.
- Карточки доступа в Интернет от 10 грн.
- Ремонт принтеров, копиров, факсов от 15 грн.
- Заправка картриджей от 18 грн.

Бесплатная доставка любой покупки свыше 200 грн.

**Продажа в кредит
(1-й взнос 10%)**

Магазины

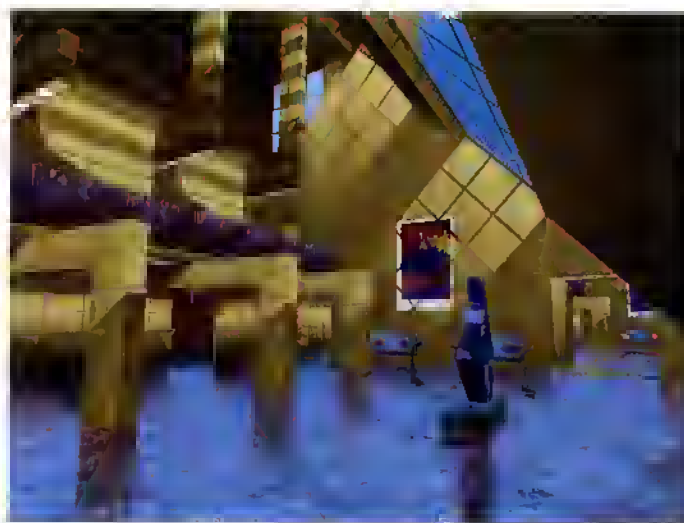
“1000 компьютерных мелочей”:
ул. Артема 26, т. 246-86-04

За рамками этой статьи намеренно оставлены другие эмуляторы PlayStation: PCSX, AdriPSX ILE, PSInex, FPSE, PSXEven. У некоторых из них есть интересные функции — например, PCSX может обходиться без BIOS-файла. Но всем им, увы, далеко до уровня ePSXe.

NINTENDO 64

Конкурент PlayStation был выпущен Nintendo всего на год позже ее, еще в 1996 г. И хотя консоль Nintendo 64 (далее N64) не приобрела такой популярности, как PSX, в том числе из-за формата хранения игр на дорожках, но не слишком объемных ROM-картриджах (наибольшие по размеру игры занимают 64 MB), под нее вышло немало интересных игр. Из-за своей сложной архитектуры рабочие эмуляторы этой платформы появились всего пару лет назад. По той же причине минимальные «разумные» требования к ПК достаточно высоки: процессор с частотой от 500 MHz до 1,2 GHz (в зависимости от эмулятора и игры), желательно Pentium III или Athlon и видеокарта не слабее GeForce256 или младших ATI Radeon.

Эмуляторы N64 используют иной подход к настройке, чем эмуляторы PSX. С ними идет файл с базой данных настроек каждой из игр, и почти все оп-



Perfect Dark на эмуляторе Project64 (Nintendo 64)

ции будут применяться автоматически при загрузке ROM-а (файла с образом картриджа). Здесь есть как плюсы — игроку не приходится долго подбирать настройки, так и минусы — если в базе не нашлось вашего ROM-файла, останется разве что поискать другой эмулятор.

Все новые N64-эмуляторы тоже используют модульную систему, основанную на плагинах. Более того, все они имеют поразительно схожие интерфейсы, настройки и функции. Но запуск нескольких игр быстро определяет фаворитов и аутсайдеров — здесь с большим отрывом лидирует проект с незыблемым названием: Project64.

Привлекателен этот эмулятор несколькими возможностями: интерфейсом на русском и украинском языке, стабильностью и высокой производительностью, подробной справочной системой. Кроме того, с ним идут свои эксклюзивные (и, как показала практика, лучшие) звуковой и графический плагины. Список «знакомых» ему игр (файл *project64.rdb*) насчитывает 820 записей, из них статус совместимых носят 578 и еще около 150 поддерживаются частично. Устанавливается эмулятор путем раскопки в выбранную папку. После запуска и выбора языка интерфейса можно сразу зайти в меню конфигурации и

выбрать плагины. Рекомендуются «родные» аудио- и видеоплагины от Jabo (одного из авторов эмулятора), разве что в качестве плагина управления лучше взять более мощный NRage's Direct-Input V2. Все, что останется пользователю, — это выбрать в видеоплагине разрешение (остальные настройки по умолчанию скрытаны, поскольку потребность в них возникает крайне редко). Затем можно щелкнуть на пункт меню *File* — *Выбрать пинку с игры* и запустить любую из списков.

Если Project64 вдруг не справится с поставленной задачей, возьмите NEmu64 или 1964. У последнего совместимых игр еще больше, чем у Project64, но реально добиться от него стабильной работы не так-то просто. Есть еще множество эмуляторов этой консоли: Apollo, Corn, Daedalus, TR64, Blade64, UltraHLE и его доработка SupraHLE, но они либо давно заброшены, либо работают из рук вон плохо.

GAMEBOY ADVANCE

Nintendo GameBoy Advance (или GBA) — совсем маленькая карманная консоль с LCD-дисплеем. Хотя архитектура и возможности ее довольно скромные, системные требования эмуляторов этой консоли и «старших» систем практически одинаковы. Большинство

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Где мне достать PSX BIOS?

Распространение BIOS PlayStation является незаконным. Более того, его можно легально использовать, только если у вас есть сама PlayStation. Так что не ищите его на крупных сайтах и не спрашивайте на форумах. Но в Internet, если уметь, вы найдете что угодно...

Где найти ROM- или ISO-файлы с играми?

Ответ будет аналогичным: распространение файлов с образами коммерческих игр, по сути, является обычным пиратством. Так что на серьезных ресурсах тоже не ищите их. Но копиями ROM-картриджей и ISO-образов дисков можно совершенно законно пользоваться, если у вас есть лицензионная версия игры.

Это вообще хоть в чем-то законно?

А вот сам процесс эмуляции, равно как и программы-эмуляторы, абсолютно легальны. Даже фирму Bleem! Sony не смогла засудить, а только лишь подорвать ее финансовое положение.

Как и чем сделать ISO-образ PSX-игры?

Подойдут утилиты ISOBusster, CloneCD или аналогичные. Нужно выбрать «сырой» (Mode2 2352B/sector с субканалами) режим чтения. Эмуляторы PSX также «дружат» с популярным виртуальным CD-ROM Daemon Tools.

Игра X не работает на эмуляторе Y. Что делать?

Стоит попробовать следующее:

- поменять настройки эмулятора и плагинов;
- взять другие плагины;
- взять другой эмулятор;
- полистать-таки документацию по эмуляторам и плагинам. Это помо-

жет понять, как они работают и какая установка что делает;

- почитать «списки совместимости» (например, на сайте NGEmu);
- задать вопрос на соответствующих форумах, телеконференциях.

Чего не следует делать, так это просить или требовать что-либо от авторов эмуляторов — они занимаются этим в свободное время и ничего вам не должны.

Игра «тормозит». Что делать?

Для начала проверить ПК на соответствие минимальным требованиям. Чем слабее компьютер, тем больше сил придется потратить на настройку. Попробуйте снизить разрешение, отключить фильтрацию и сглаживание. Играм для Nintendo 64 на слабых системах хорошо помогает поднятие параметра *CPU Counter factor* (в Project64 называется «такт ядра») на 1–2 единицы. Поищите его в настройках.

Какой геймпад выбрать?

Хотя в некоторые игры, особенно портированные с ПК шутеры и, в меньшей степени, JRPG, можно без проблем играть на клавиатуре, все же приставочные игры делались в расчете на геймпад. Так что если вы планируете всерьез взяться за консольные игры, стоит задуматься о его приобретении. Это может быть PC-модель, желательно с вибрацией и аналоговым управлением (например, Thrustmaster FireStorm Dual Power! Gamepad или Logitech Wingman RumblePad). Но самым оптимальным вариантом будет приобретение USB-переходника для подключения «родного» пада от приставки к ПК. Вместе с геймпадом такая покупка в онлайн-магазине обойдется в \$40–50 за фирменную модель или \$20–30 за «простую» (без учета стоимости доставки).

GBA-эмуляторов необходим процессор от 400 до 800 MHz (зато 3D-акселератор не нужен совсем). Сейчас их уже пару десятков: на Windows-платформе лидируют VisualBoy Advance, DreamGBA и BoyCon Advance (последний также портирован под Macintosh), кроме того, для Mac'ов есть эмулятор с веселым названием PlayBoy Advance. Мультиплатформенных Open Source эмуляторов, работающих, кроме Windows и DOS, на Linux, FreeBSD и прочих Unix'ax, тоже немало: Virtual GameBoy Advance, CinGB, GBE, GNGB, GnuBoy. Есть даже эмулятор GameBoy и GameBoy Color для со-

запускают ничего, кроме бесплатных технологических «демок», и лучшим достижением в плане коммерческих игр является показ заставки Mortal Kombat Deadly Alliance. Многие части этих эмуляторов просто еще не готовы, например поддержки звука нет вовсе. Так что работы здесь хватает, и не стоит ожидать появления чего-то рабочего еще примерно год. Эмуляторы Sega DreamCast (DC) представлены тремя проектами: Dreamer, DreamEmu и Icarus. Активным сейчас является только последний. Его автор уже добился запуска более двадцати игр с приемлемым качеством изобра-



Shenmue на эмуляторе Icarus (Dreamcast)

товых телефонов Nokia 7650 (см. «Домашний ПК», № 3, 2003. «Мобильные игры») и Java-эмулятор с еще одним необычным названием Girlfriend Advance. Следует сказать, что эмуляторы GBA также совместимы и с более старыми играми для GameBoy и GameBoy Color. Рассказывать подробно об их установке и настройке вряд ли стоит, потому что трудностей это не представляет, а большая свобода выбора позволяет просто сменить один эмулятор на другой, если что-то не так.

ЧТО НАС ЖДЕТ В БУДУЩЕМ: ЭМУЛЯЦИЯ PLAYSTATION 2, DREAMCAST, XBOX, GAMECUBE

Последний год наблюдается значительное оживление в области эмуляции консолей NextGen. Так, появилось сразу два проекта эмуляторов Sony Playstation 2 (PS2): PCSX2 и nSX2. Пока что они не

женны, но не очень хорошей производительностью: 12 FPS на AthlonXP 1700. До «завесных» 50–60 fps, как видите, далеко, и вряд ли тут сильно поможет дальнейшая оптимизация эмулятора. Так что желающим в будущем поиграть в DreamCast-игры на ПК придется «запастись» компьютером с частотой не менее 3 GHz, а для PS2-игр, скорее всего, потребуются еще больше. Тем не менее первые версии Icarus могут выйти уже этим летом, хотя на доработку уйдет еще много времени.

На этом фоне перспективы эмуляции Microsoft Xbox выглядят куда лучше. Так как его архитектура очень близка к ПК, многие устройства, особенно процессор, эмулировать просто не нужно. По сути, разработчик CXBX – первого проекта в этой области – не ставит перед собой цель эмулировать приставку как устройство, а лишь пытается эмулировать

С ЧЕГО НАЧАТЬ

Final Fantasy VI – Final Fantasy IX (PSX)

Наверное, самая известная JRPG-серия. Напомним, что на ПК были портированы только VII и VIII части, причем «семерка» – весьма посредственно.

Silent Hill (PSX)

Первая часть этой культовой игры жанра survival horror так и не была перенесена на ПК. В то же время по атмосферности и играбельности она оказывается даже лучше своего продолжения (вышедшего не так давно и на ПК).

Gran Turismo (1 и 2) (PSX)

Первые две части этой знаменитой серии реалистичных автогонок также не были портированы на ПК.

Tekken 3 (PSX)

Несмотря на свой возраст, этот отличный файтинг по-прежнему имеет массу поклонников. Кстати, знакомство автора с играми для PlayStation началось именно с него.

Super Mario 64 (N64)

Старый знакомый сантехник Марио – визитная карточка Nintendo – теперь и в 3D.

Conker's Bad Fur Day (N64)

Красивая и невероятно смешная arcade/adventure с черным юмором от английской фирмы Rare. Без преувеличения шедевр!

Perfect Dark (N64)

Еще один продукт Rare – шпионский 3D-action от первого лица с очень хорошей графикой. Чем-то напоминает Deus Ex.

программное окружение, т.е. верно Windows для X-Box. Он падает получить рабочие версии к концу лета.

Что же касается Nintendo GameCube, то... есть один эмулятор под названием gCubix (benjamin.francois.free.fr/artwork/gcubix). «Работает» он на десятках платформ – от x86 PC до мобильных телефонов и Internet-холодильников... Как вы, наверное, догадались – это подделка. Так что желающим запускать игры для данной приставки на ПК придется еще подождать.

Видеокарты

- ATI RADEON 9700 PRO 128MB DDR
- ATI RADEON 9700 128MB DDR
- ATI RADEON 9500 PRO 128MB DDR
- ATI RADEON 9500 128MB DDR

Звуковые карты

- CREATIVE SB AUDIGY 2 PCI
- CREATIVE SB AUDIGY 2 PLATINUM
- CREATIVE SB AUDIGY 2 PLATINUM EX

Акустические колонки

- CREATIVE INSPIRE 5.1 5300
- CREATIVE INSPIRE 6.1 6700

Игровые манипуляторы

- TOP GUN AFTERBURNER II FFB joystick
- FORCE FEEDBACK GT RACING wheel

Устройства видеомонтажа

TV/FM-тюнеры

Многофункциональные устройства

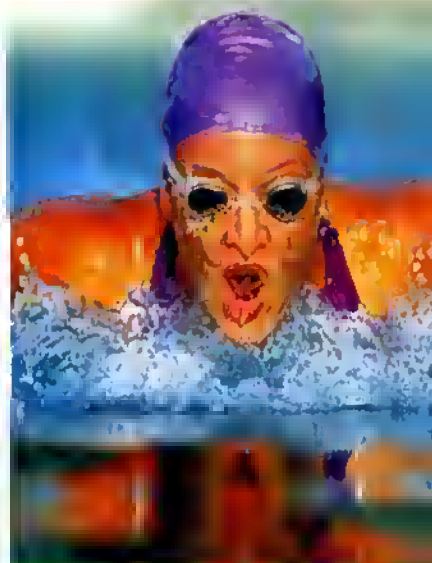
Веб-камеры

Приводы CD-RW, DVD

Декодеры DVD

Факс-модемы

**Побеждает
сильнейший!**



<http://www.eplus.kiev.ua>

Киев, ул. М. Кривоноса, 2 офис 41
телефон...../044/ 249-3741
факс...../044/ 249-7231
e-mail.....eplus@eplus.kiev.ua

Все для редактирования цифровых снимков: обзор фоторедакторов

Ростислав Панчук

Первая проблема, с которой сталкивается новоиспеченный владетель цифровой камеры, — обработка полученных изображений и экспорт отредактированных снимков (в виде цифровых фотоальбомов, для публикации на Web-сайте, пересылки по e-mail и т. д.). А выбор ПО, на первый взгляд, не так уж и велик — либо дорогие и неповоротливые Adobe Photoshop/Corel PhotoPaint, использующиеся в таком случае едва ли на десятую часть своих возможностей, либо убогий Paint, практически непригодный для серьезной работы. К счастью, «средний класс» фоторедакторов довольно широк, а их функциональности с ихвой кватвет для нужд фотопользователя при более чем умеренной цене, а то и совершенно бесплатно.

PHOTOMEISTER 1.34

★★★★★

Shareware

(30 дней trial, регистрация — \$39,95)

Разработчик Paessler GmbH

Web-сайт www.photomeister.com

Размер загружаемого

файла 4,96 MB

URL www.gelafire.com/cgi-bin/merlot/gel/paessler/photomeister.zip

- Широкие «презентационные» возможности; сравнительно невысокая цена
- Мало функций по редактированию снимков
- Неплохая программа для обработки и экспорта цифровых фотографий

Этот фоторедактор как нельзя лучше описывается модным нынче лозунгом цифрового фото — «Imprint, improve, impress» (по аналогии с известным изречением от Apple — «Rip, mix,

burn»). Итак, PhotoMeister позволяет загружать фотографии из цифровой камеры или карты памяти, а также создавать фотоальбомы из уже обитающих на жестком диске изображений. Довольно приятен и набор функций для элементарного редактирования неудачных снимков. Очень удобно реализована опция по удалению эффекта «красных глаз» — пользователю достаточно лишь обвести рамкой нужный участок фотографии и кликнуть мышкой по значку. В «зашумленных» фотографиях легко убрать образовавшиеся во время съемки артефакты, а также «подправить» освещение и баланс цветов. Разумеется, присутствуют и возможности «размытия» или повышения четкости снимка, поворот его вокруг оси, обрезание

краев и добавление рамки к изображению.

PhotoMeister работает и в режиме пакетного редакти-

Хорошие «презентационные» возможности, но как редактор «слабоват»

Отличный фоторедактор с единственным недостатком — высокой ценой

ра, позволяя экспортировать фотографии заданных формата, размера и компрессии (для формата JPG), что важно для их унификации или, скажем, размещения на персональном Web-сайте. Особенно широки «презентационные» возможности PhotoMeister: отредактированные фото можно прямо из программы отправить по электронной почте через MS Outlook (с The Bat!, к сожалению, не сложилось...), создать на их основе фотоальбом либо же PDF-архив и тут же загрузить его на Web-сайт или записать на CD. Есть и более экзотические функции вроде создания скринсейшнов или фотоальбомов для PDA. Если же по каким-то причинам вам не хватает возможностей программы, к ней легко подключить любой внешний фоторедактор (например, тот же Photoshop) для более серьезной работы над снимками.

PAINT SHOP PRO 7.04

★★★★★

Shareware

(30 дней trial, регистрация — \$99)

Разработчик Jasc Software

Web-сайт www.jasc.com

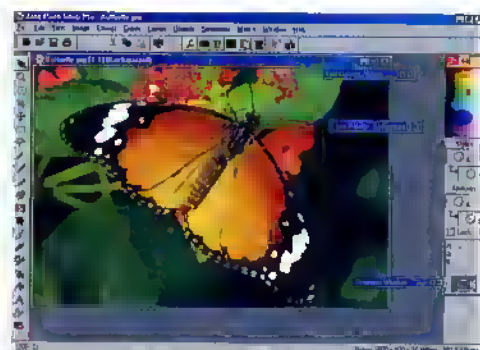
Размер загружаемого

файла 30,1 MB

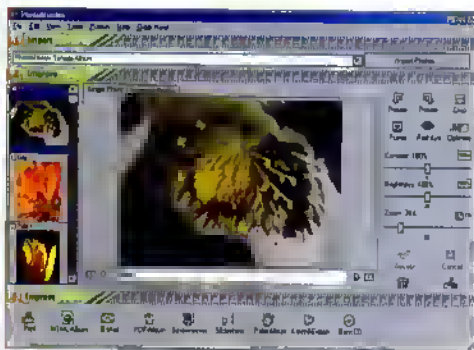
- Значительное количество функций для работы с фотографиями и не только
- Большой размер загружаемого файла; высокая цена
- Отличный выбор для редактирования цифровых снимков

Ярчайший пример эволюции программы «от солдата к маршалу». То, что начиналось как маленький и удобный графический конвертер, постепенно переросло в весьма «навороченный» фоторедактор, составляющий реальную альтернативу Adobe Photoshop. Что же умеет Paint Shop Pro?

Начальный этап редактирования цифровых фотографий (кстати, в программе есть



функция загрузки прямо из цифрового фотоаппарата) — это, несомненно, цветокоррекция. Здесь можно воспользоваться как автоматической регулировкой баланса и насыщенности цветов, так и ручным режимом, позволяющим настроить нужный цвет вплоть до требуемого оттенка. Есть и инвертирование цветов (т. е. создание негатива), перевод фото в ч/б и даже... снятие скриншотов, не говоря уже о пресловутом эффекте «красных глаз». Последняя функция реализована очень элегантно и не только быстро решает эту проблему, но и дает возможность подобрать нужный цвет сетчатки глаза, искаженной при съемке. Удачно выполнена и Clone Tool, позволяющая быстро и удобно копировать требуемые объекты



IMAGEFORGE PRO 3.36

★★★★★

Shareware

(20 дней trial, регистрация — \$28,95)

Разработчик CursorArts Company

Web-сайт www.cursorarts.com

Размер загружаемого файла 5,27 MB

URL www.cursorarts.com/download/lmf_pro.zip

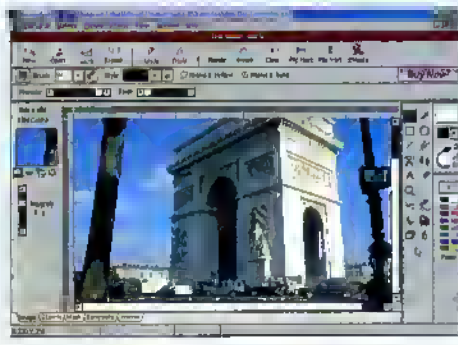
- + Отличная функциональность, сравнительно невысокая цена
- Неудачно реализованная опция по снятию эффекта «красных глаз»
- ! «Домашний» фоторедактор

Интересный продукт от компании CursorArts, известной прежде всего своей популярной программой для создания и редактирования пиктограмм IconForge. Радует набор функций — коррекция баланса и насыщенности цветов, значительное количество разнообразных эффектов, снятие скриншотов и др. Правда, опция по ликвидации эффекта

«красных глаз» здесь реализована намного хуже, чем в PSP, и в определенных случаях (например, если у человека прищуренные глаза) требует дополнительного редактирования. Фотографии можно снабдить 3D-объектами и 3D-текстом и создавать на их основе фотоальбомы, слайд-шоу, анимации и скринсейверы. Интересно, что при работе со снимком программа также преобразует его в «многослойный», но такая структура не имеет ничего общего с концепциями Photoshop и Paint Shop Pro. Ретуширование и оптимизация изображения осуществляется в Image Layer, текст, фигуры и другие векторные объекты хранятся в Objects Layer, а их слияние (равно как и других рисунков) с основным снимком — в Composite

Layer. Кроме того, можно менять как фон картинки, так и «врисовывать» в нее другие объекты или фото.

ImageForge также позволяет конвертировать группы файлов шести наиболее популярных форматов (jpg, gif, tif, bmp, psd, png), что удобно при работе с большими массивами информации. В общем, явных недостатков у программы нет, а широкая функциональность и довольно разумная цена делают ее удачным выбором для фотолюбителя.



или «врисовывать» в кадр другие рисунки. Но наибольший восторг вызывает Effect Browser, предлагающий пользователю более 80 функций для оптимизации (добавить эффект освещения, «волны», размыть или обострить черты) или стилизации фото («под старые газеты», рисунок карандашом, литографию и т. д. Ну, а для изображений с геометрическими искажениями пригодятся функции по минимизации оных.

Кстати, собственный формат Paint Shop Pro, как и его именитого коллеги, тоже многослойный, что открывает широчайшие перспективы для более тонкой работы над фотографиями. Готовый отредактированный снимок можно заключить в красивую рамку и/или снабдить водяными метками для защиты авторских прав фотографа. Ну и, конечно, «коньком» PSP остается качественное конвертирование графических файлов (поддерживается более 30 форматов). Да, и наверняка к тому времени, когда вы будете читать эти страницы, на сайте программы появится ее финальная 8-я версия с ворохом новых функций и возможностей.

VCW VICMAN'S PHOTO EDITOR 7.2

★★★★☆ (базовая версия)

★★★★★ (Pro-версия)

Freeware (версия Pro — \$29,95)

Разработчик VicMan Software

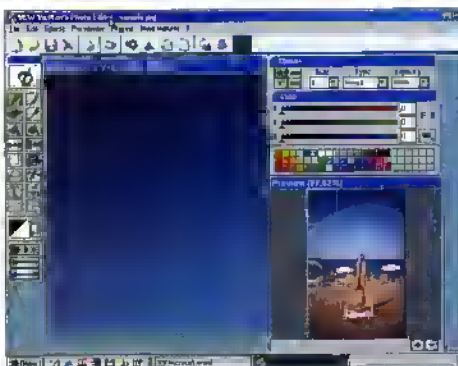
Web-сайт www.photo-editor.net

Размер загружаемого файла 4,7 MB

- + Поддержка плагинов Photoshop; получение изображений со сканера; возможность создания собственных фильтров
- Неудобный интерфейс; бесплатная версия чересчур «урезана»
- ! Ничего особенного, приемлемую функциональность можно получить лишь в версии Pro

«Облегченный» бесплатный вариант старшей Pro-версии программы. Ничего экстраординарного в ней обнаружить не удалось, хотелось бы разве что отметить возможность получения фото со сканера и поддержку большинства Photoshop-совместимых плагинов. А так все стандартно — коррекция гаммы (реализация очень

оригинальная, но не совсем удобная), регулировка контраста, яркости и насыщенности цветов. Есть и трансформация снимков, а также фильтры, по их количеству невелико — с тем же PSP или ImageForge не сравнить. Стоит еще упомянуть и о более интересных функциях вроде добавления собственных фильтров или автоматического выделения участков одинакового цвета для комфортной работы со снимками. К сожалению, приятные впечатления от программы нивелируются из-за значительного количества ограничений в бесплатной версии (так, нельзя открыть более чем два рисунка одновременно, размер фотографий не должен превышать 1000 × 1000 пикселей, недоступны опции «клонирования» предметов) и довольно неудобного интерфейса. В итоге



Бесплатная версия чересчур сильно «урезана» в возможностях

CASIO

EXILIM ZOOM



Цифровое и ZOOMление

EXILIM EX-Z3

Высокоскоростная цифровая фотокамера EX-Z3 из серии EXILIM оснащена сенсором на 3,2-мегапикселя и 3x-кратным оптическим трансфокатором. Специальный режим сюжетных программ Best Shot Mode поможет Вам оперативно подобрать оптимальные настройки для съемки различных сюжетов. Библиотека BEST SHOT в EX-Z3 состоит из 21 программы, включая "Coupling Shot" (наложение двух изображений) и "Pre Shot" (наложение изображения на заранее сфотографированный фон). Большой яркий 2" TFT ЖК-дисплей в EX-Z3 имеет цифровой интерфейс и служит в качестве удобного видеосканера во время съемки или же для оперативного просмотра отснятого материала. Кроме этого ЖК-дисплей помогает реализовать новую функцию «Цифровой Фотостенд», показывая слайд-шоу, когда камера находится в док-станции.

В комплект входят:

фотокамера, Li-Ion аккумулятор, док-станция, кабель USB, ремешок, CD-ROM.



ЮГКОНТРАКТ

г. Киев, ул. Дорогожицкая, 1
опт.: (044) 247-6705, 495-2141
интернет-магазин:
www.yugcontract.com.ua, 247-6724

«Фотомикс»:
ул. Дорогожицкая, 1, 247-6790
«Цифровой фотоцентр KonicaDigital»:
ул. Красноармейская 30, 235-6157
«Эксар»:
ул. Красноармейская 112, 269-1218
«Киевский фотограф»:
пер. Январский 1/25, 290-8350
«Юг-Контракт»:
ул. Дегтяревская 48, 247-6732

ULEAD PHOTOIMPACT 8.0

★★★★★

Shareware

(30 дней trial, регистрация — \$79.95)

Разработчик Ulead Systems

Web-сайт www.ulead.com

Размер загружаемого файла 44 MB

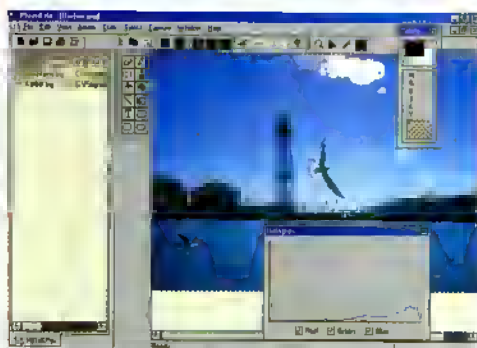
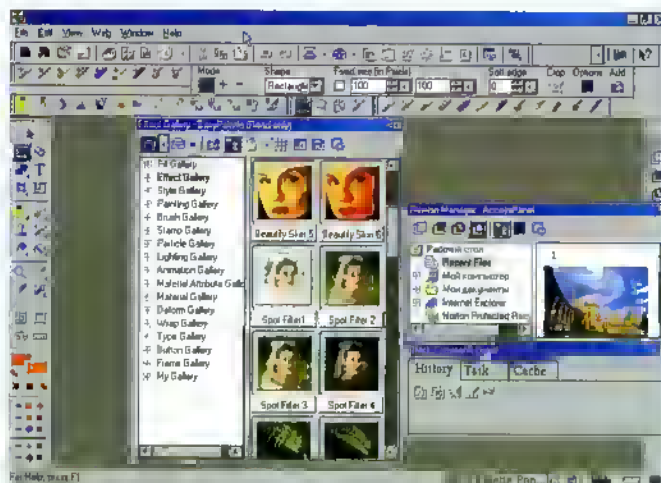
- + Все, что нужно для фотографа
- Большой размер загружаемого файла
- ! Лучшая программа для редактирования и обработки фотоснимков

Заведомый победитель этого обзора не нуждается в особом представлении, и лишним доказательством тому является его широкая популярность среди пользователей. Пожалуй, по количеству функций и возможностей с ним может сравниться лишь Photoshop. Элегантный и красивый интерфейс, как и присутствие удобных «горячих клавиш» для наиболее частых операций, достойны высших похвал. Интересно, что, несмотря на наступающую революцию в мире цифровых камер, разработчики из Ulead не забывают и о владельцах пленоч-

ных фотоаппаратов. Ярким примером последнего служит продуманный мастер постпроцессинга отсканированных снимков, позволяющий навсегда забыть о рутинной работе по их «шифровке». Если же опции по автокоррекции изображения по каким-то причинам не сумели превратить снимок в шедевр фотоискусства, к услугам пользователя вся мощь возможностей EasyPalette. С их помощью легко подобрать нужный фон, плавный переход цветов, стиль, добавить «спецэффекты» (облака, дым, дождь, огонь, снег), подретушировать фотографию (изменить цвет кожи, «утеплить»/«остудить» тона, размыть или же заострить черты) и подобрать для нее рамку, а также применить множество других трансформаций и фильтров. Так как каждая функция EasyPalette наглядно проиллюстрирована, то «метод тыка» здесь отпадает сам собой, что экономит кучу времени. К сожалению, в trial-версию PhotoImpact не включены файлы справки и примеров, но их можно загрузить отдельно с помощью встроенной update-утилиты.

Любая операция над снимком, будь то банальная цветокоррекция или деинтерлейсинг «захваченных» с экрана телевизора изображений, выполняется легко и быстро. Кроме того, дополнительные подменю позволят вам выбрать требуемый инструмент с учетом специфики объекта, что делает снимок еще более естественным. Добавьте к этому множество самых разнообраз-

ных эффектов, широкую интеграцию с Web, в том числе и создание Web-страницы, работу в режиме пакетного редактора, возможность печати этикеток для дискет, CD, VHS, баджей и др. на всевозможных носителях — больше желать просто нечего. Несомненно, PhotoImpact — лучшая программа в своей категории и необходимый атрибут в арсенале каждого фотографа.



Неплохой по возможностям бесплатный редактор, но интерфейс никуда не годится

Еще один приличный бесплатный фоторедактор. PhotoEdit занима-

ет небольшой объем на жестком диске, поддерживает 38 основных форматов графических файлов и конвертирует их между собой, а также позволяет сканировать и загружать фото с цифровых камер прямо из окна программы. К услугам пользователя 25 дополнительных эффектов, возможность создания анимированных GIF на основе нескольких изображений, а также оптимизация снимков. В общем, довольно неплохо, но отвратительный интерфейс и проблемы с отображением шрифтов в меню не способствуют особой популяризации программы. Вот что действительно может быть необходимо, так это функция по снятию скриншотов, делающая PhotoEdit бесплатной альтернативой HyperSnap.

PHOTOEDIT 1.6

★★★★★

Freeware

Разработчик PDFImage

Web-сайт www.pdfimage.com/photoedit/index.htm

Размер загружаемого файла 1,33 MB

URL www.pdfimage.com/photoedit/photoedit_setup.exe

- + Бесплатный; поддержка 38 основных форматов графических файлов; маленький размер
- Отвратительный интерфейс; возможны проблемы при отображении шрифтов меню
- ! Программа неплохая, но интерфейс просто ужасен

Кстати, на сайте программы всего за \$580 доступен ее исходный код — для создания собственных приложений на ее основе и других не менее полезных вещей.

STREAMACTION 1.0 BETA

★★★★★

Freeware

Разработчик iCoder

Web-сайт www.streamaction.com

Размер загружаемого файла 4,96 MB

URL www.streamaction.com/download/streamaction.exe

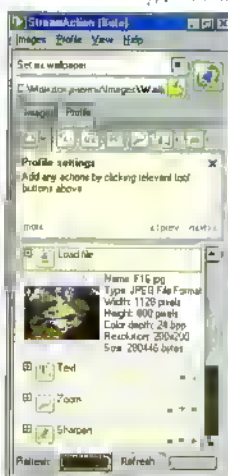
- + Бесплатный; множество эффектов; интеграция с Windows; позволяет автоматизировать работу с большими количествами файлов
- Отсутствие функций редактирования изображений
- ! Незаменимая программа для пользователей, работающих с большими количествами файлов

Бесплатный (по крайней мере, на время бета-тестирования) пакетный графический редактор. незаменимый при работе с большим количеством файлов. StreamAction позволяет

составить набор определенных операций (вращение, масштабирование, обрезание краев, фильтры, добавление водяных знаков, конвертирование из одного формата в другой и т.д.), а затем быстро его применить для любого количества картинок. Всего в программе доступно более 40 эффектов по оптимизации и ретушированию фото. StreamAction также интегрируется в контекстное меню Windows наподобие популярного пакета ACDSee mPower Tools и позволяет просматривать графические файлы с помощью правой кнопки мыши, что очень удобно. Единственным скольконбудь важным недостатком

программы я бы назвал отсутствие функций по редактированию фотографий, но в данном случае они просто не нужны.

StreamAction — незаменимая вещь при обработке большого количества изображений



Наполним музыкой сердца, Yo!

Денис Гапонов

Многофункциональные и при этом простые в использовании продукты eJay давно стали культовыми среди любителей создавать свою музыку на компьютере. С их помощью можно «илепать» биты за считанные минуты.

HIP-HOP eJAY 4

★★★★★

Разработчик eJay

Издатель Empire Interactive/

«Акелла»/«Мультитрейд»

При запуске этой программы вас ждет приятный сюрприз – отличный видеоролик в стиле hip-hop. Новый Hip-Hop eJay в целом похож на своих «предков» – та же FX Studio с вокодером, те же Drum Matrix, Mixer и Booster, но все-таки есть и некоторые очень интересные дополнения и нововведения.

Начнем с того, что увеличено количество сэмплов – теперь их 4000, причем самых различных стилей: Nu Skool, Old Skool, Free-style, Rap, R&B и другие. Количество дорожек возросло до 48. Но даже не это главное. Существенным новшеством является Scratch Box, где любой начинающий может в два счета делать скрэтчи с помощью мыши, подобно тому как профессиональный диджей производит это руками. В Scratch Box имеются две виртуальные пластинки: левый винил используется для воспроизведения старого микса, правый – для скрэтчинга. Все, что требуется для получения данного эффекта, – лишь щелкнуть мышью на правой пластинке и, соответствующим образом вра-

щая ее, добиться нужной степени искажений в реальном времени. Для регулировки соотношения уровней громкости микса и скрэтча следует применить Crossfader. Если же создание собственных скрэтчей вас не привлекает, то активизируйте Autoscratch и выберите любой доступный рисунок искажения.

Порядком и Rap Box. Он придется по душе тем, кто считает, что слова в рэпе не менее важны, чем музыка. Такой программный модуль обеспечивает вычитку своего текста – и это важно, так как при использовании «местных» немецких вокальных сэмплов композиция становится только хуже. Новая функция напоминает запись вокала на отдельную дорожку, хотя возможностей в Rap Box куда больше. Ваш текст, как всегда, будет храниться в разделе Record в формате WAVE, откуда его можно перенести в любое место микса. К такому сэмпли легко применять специальные стилевые эффекты.

Зная, что одним из самых главных атрибутов hip-hop-культуры является граффити, разработчики изобрели Tag Generator, который позволяет «бомбить» виртуальные стены простым нажатием клавиш. По сути, Tag Generator – это текстово-графический процессор, где можно выбирать шрифты (в наличии три реаль-

Интерфейс House eJay является переработанным вариантом Hip-Hop eJay

но существующих стилей граффити), отдельно редактировать каждую букву (изменять ее цвет, размер и форму), задавать фон. Ряд бэкграундов поставляется вместе с программой, но легко загрузить и любой другой файл типа *.bmp. После завершения работы над своим «шедевром» вы можете использовать его в качестве фонового рисунка в основном окне программы.

Если говорить об остальных функциях, то они стали более «извороченными». Например, в FX Studio теперь намного больше возможностей для обработки сэмплов. С помощью Groove Generator легко создавать drum loops, полностью имитируя барабанную установку. Time Stretcher отныне способен притягивать темп сэмплов, не изменяя при этом тембр. Однако по-прежнему нет редактора сэмплов.

Кроме того, в Hip-Hop eJay 4 импортируется музыка в формате MP3, а также экспортируются готовые миксы и WAV-файлы. Для сравнения созданной композиции с другими уже знакомая кнопка WWW отправит вас к чартам официального сайта программы. Ну а те, у кого возникнут какие-либо трудности при работе с этим музыкальным редактором, смогут воспользоваться справочной системой на русском языке.

HOUSE eJAY

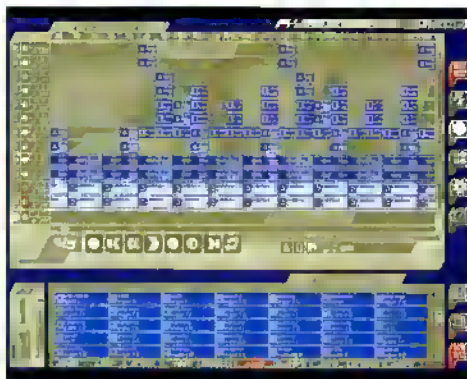
★★★★★

Разработчик eJay

Издатель Empire Interactive/

«Акелла»/«Мультитрейд»

Наконец-то почитатели таких известных программ, как Hip-Hop eJay и Dance eJay, смогут попрактиковаться в создании музыки House. В основе House eJay лежит все тот же интерфейс, давно знакомый пользователям двух вышеупомянутых музыкальных конструкторов. Но теперь вам придется работать с сэмплами стилей vocal&deep, progressive, filtered, disco



house и garage, кои в программе 3000. Знатоком этого жанра будет приятно узнать, что и продукте также представлены 50 эксклюзивных сэмплов от популярных британских ди-джеев Phats & Small. Кстати, информацию об их творчестве можно прочесть в справочной системе.

Ничего кардинально нового в интерфейсе программы нет. В сравнении с Hip-Hop eJay 4 функций стало меньше, разве что присутствует Analogue, знакомый по Dance eJay (как мы видели выше, в Hip-Hop 4 его благополучно заменил Tag Generator). Кроме того, House eJay содержит вдвое меньшее число дорожек – лишь 24.

После «болотных» оттенков Hip-Hop eJay 4 красочные и слегка угловатые элементы интерфейса House eJay слегка непривычны. Обычным является и тот факт, что все сортировки сэмплов по-прежнему производятся в обратном направлении, т. е. снизу вверх. К тому же названия маленьких сэмплов отображаются не полностью, из-за чего усложняется поиск необходимых элементов.

В целом приятно, что появился этот продукт, однако хочется верить, что в ближайшее время функций в нем станет побольше. ■



В новой версии Hip-Hop eJay 4 увеличено количество сэмплов, добавлен модуль Rap Box и многое другое

Качество превыше всего: выбираем и настраиваем ЭЛТ-монитор

Тарас Олейник

Пожапуй, ни одно серьезное тестирование ЭЛТ-монитора не обходится без программы Nokia Monitor Test, ставшей уже стандартом де-факто в этой области. Чем же так хороша и удобна данная программа, что ее используют и инженеры Тестовой лаборатории, и профессионалы в области дизайна, и, наконец, даже обычные пользователи? Чтобы ответить на этот вопрос, давайте вместе попробуем с ее помощью выбрать, настроить и протестировать новый ЭЛТ-монитор.

Может возникнуть еще один вопрос — а зачем, собственно, вообще *выбирать* монитор, если уже известны результаты тестирования? Но реальность такова, что ЭЛТ-мониторы одной модели подчас могут весьма отличаться друг от друга качеством изображения. По большей части, величина этой разницы лежит на совести отдела технического контроля конкретного производителя, устанавливающего соответствующие нормы и допуски. Кроме того, монитор — достаточно сложное устройство, на которое вполне могут негативно повлиять условия перевозки и хранения, поэтому иногда выбирать его при покупке все же имеет смысл. Приступим?

ПОДГОТОВКА

Для начала с помощью приложения в Панели управления Windows установим необходимый видеорежим. Для 17-дюймовых мониторов это обычно 1024 × 768 точек (иногда 1280 × 1024), для 19" — 1280 × 1024 (1600 × 1200) и т. д. Глубину цвета при этом нужно выбрать 24 либо 32 бита, но не меньше. Там же, нажав на кнопку *Дополнительно* и перейдя на вкладку *Монитор*, следует установить желаемую частоту обновления экрана — оптимальным считаются частоты 85 Hz и выше, но задавать значения более 100 Hz обычно особого смысла нет. Кста-

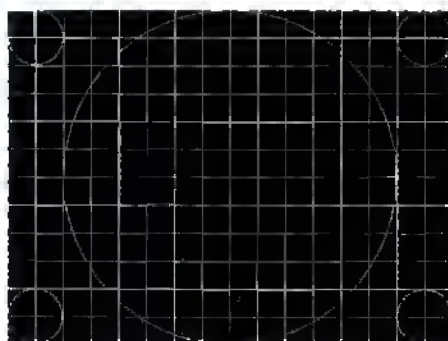


Рис. 1. Экран настройки геометрии. Линии должны быть прямыми, окружности — круглыми, расстояние между линиями — равным

ти, раз уж вы открыли данный аплет, будет совсем не лишним заодно обратить внимание и на то, какая именно видеокарта установлена в компьютере, к которому подключен монитор, — это играет важную роль для определенных тестов.

Устройству, которое только что вытащили из коробки, приспешенной со склада, необходимо дать прогреться. Оптимальным считается прогрев в течение 20 минут, хотя это и не всегда возможно. Но в любом случае приниматься за настройку монитора раньше, чем через 5–7 минут после включения, не рекомендуется из-за достаточно существенного влияния температуры на работу управляющих цепей.

Перед началом настройки необходимо сбросить установки к заводским по умолчанию (на тот случай, если их кто-то уже успел

изменить) и размагнитить ЭЛТ-трубку. Для этого в OSD-меню монитора последовательно вызовите пункты *Сброс* (варианты — *Recall*, *Reset*, *Factory Preset* и т. д.) и *Размагничивание* (*Degauss*).

Теперь можно приступать к основным настройкам. Запустите Nokia Monitor Test, и вы увидите на экране главную калибровочную таблицу. С ее помощью

можно произвести первичную регулировку практически всех самых важных параметров монитора, но для более тонкой настройки дополнительно предусмотрены один или несколько калибровочных экранов, вызываемых щелчком на соответствующей пиктограмме.

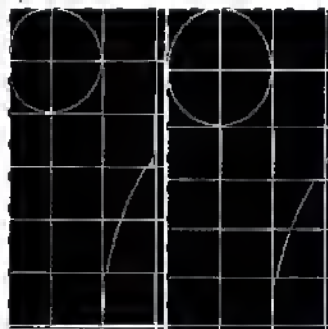


Рис. 2. Неисправимые искажения геометрии — вертикальная и горизонтальная нелинейности изображения

НАСТРОЙКА И ПРОВЕРКА ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ПАРАМЕТРОВ ИЗОБРАЖЕНИЯ

С помощью OSD-меню монитора картинку надо растянуть почти на всю площадь видимой поверхности экрана, при этом оставьте небольшие поля в 3–7 мм. С помощью регулировок монитора *Позиция*, *Размер*, *Параллелограмм*, *Трансция*, *Вращение*, *Подушечность*, *Балансировка*, *Линейность* и *Узлы* нужно постараться добиться ровной прямоугольной формы внешней рамки изображения. Перейдя в режим *Geometry* программы Nokia Monitor Test (рис. 1), можно визуально оценить, что же у вас получилось и насколько корректно справляется с этой задачей монитор. Окружности на экране должны быть действительно круглыми (а не такими, как на рис. 2), вертикальные линии — прямыми, а расстояние между ними — одинаковым. Хорошую службу в данном тесте сослужит линейка (только не используйте металлические, чтобы не повредить покрытие кинескопа), а за неимением таковой — обычный лист бумаги формата А4 с ровными краями.

Однако хотелось бы обратить ваше внимание на несколько весьма существенных моментов. Во-первых, ЭЛТ-мониторы, которые отображали бы идеальную с точки зрения геометрии картинку, практически не существуют. Если вам нужна безукоризненная ровность линий и линейности изображения по всей площади экрана, лучше подумайте о LCD-дисплее, у которого геометрические искажения отсутствуют в принципе. Кроме того, чем меньше диагональ (и соответственно цена) приобретаемого монитора, тем больше шансов, что вам придется просто смириться с его неидеальностью.

Во-вторых, точная настройка геометрии часто является весьма нетривиальной задачей даже для специалиста. Поэтому необходимо различать геометрические искажения, поддающиеся дальнейшей коррекции, и, так сказать, «клинические случаи», исправить которые невозможно в принципе. К последним относятся прежде всего «провисания» горизонтальных линий к центру экрана (рис. 3), прогиб вертикальных ли-

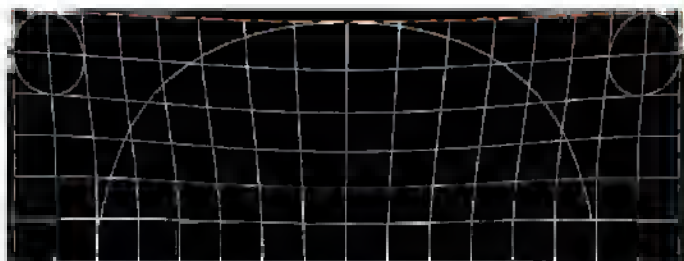


Рис. 3. Неисправимые искажения геометрии – «провисание» горизонтальных линий к центру экрана

ний к центру при строго ровных вертикалях внешней рамки и центра. S-образные искажения рамки изображения (рис. 4) и любые «локальные» артефакты ЭЛ-трубки. Практически все прочие искажения обычно можно свести к минимуму с помощью тщательной настройки.

НАСТРОЙКА ЯРКОСТИ И КонтРАСТНОСТИ

Эти параметры – также одни из важнейших для комфортной работы с монитором. Вызовите тестовое изображение *Brightness and contrast*.

Яркость определяет точку (уровень) черного цвета на экране монитора, контраст же устанавливает величину разности между темными и светлыми цветами, таким образом определяя вместе с яркостью точку (уровень) белого. При этом замечено, что использование низкого уровня контрастности предотвращает излишнюю усталость глаз (особенно это актуально для LCD-мониторов, обычно выдающих очень контрастное изображение). А высокий уровень яркости может негативно сказываться на качестве фокусировки, поэтому различные технологии усиления яркости типа MagicBright, BrightView, Highlight Zone и т. д. не рекомендуется использовать при работе с текстом.

Для начала советуем установить яркость на 50%, а контрастность – на 100%. Далее следует выставить такой уровень яркости, при котором уже станет заметна черная граница между темными прямоугольниками «3%» и «4%». Контрастность обычно выбирается «по вкусу» – при работе с текстом ее рекомендуется снижать, а в играх, работе с фото и при просмотре фильмов – наоборот, повышать. По окончании регулировки переключите Nokia Monitor Test в режим *Readability* и оцените, насколько комфортно читается

обычный и инверсный текст в центре экрана.

НАСТРОЙКА/ПРОВЕРКА ФОКУСИРОВКИ И СВЕДЕНИЯ ЛУЧЕЙ

Данные регулировки относятся уже к более «продвинутому» и на бюджетных моделях мониторов обычно отсутствуют. Тем не менее проверить, как монитор справляется с этими тестами, все равно необходимо.

Белый цвет на мониторе формируется совмещением трех цветовых составляющих – красной, зеленой и синей. От того, насколько точно отклоняющая система кинескопа сможет «нацелить» соответствующие электронные лучи, существенно зависит четкость и вид тоновых белых и черных линий (в том числе – текста).

Качество фокусировки определяется тем, насколько узкий электронный луч удастся сформировать электронике монитора. Чем уже луч, тем четче выглядят мелкие детали изображения.

Перейдите в режим *Focus* (рис. 5) и присмотритесь к крестам и буквам «m» и «E». Картинка должна быть четкой как в центре, так и в углах монитора – на многих моделях фокус

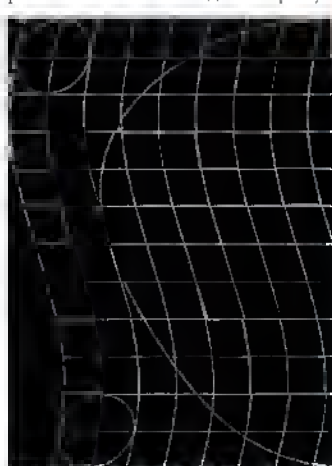


Рис. 4. Неисправимые искажения геометрии – S-образные искажения

Домашние кинотеатры от SVEN AUDIO



- DVD проигрыватели
- AV ресиверы
- Акустические системы
- Сабвуферы
- Домашние кинотеатры "в одной коробке"
- Комплекты акустических систем окружающего звука
- Стойки для аппаратуры
- Универсальные пульты ДУ
- Кабели, коннекторы

Фирменный салон-магазин SVEN-AUDIO

Киев, пр-кт Победы, 40а (парк им. Пушкина, м-н "Классик")
тел.: (044) 455-60-83, 241-70-46
Адрес ближайшего магазина, где можно приобрести продукцию SVEN-AUDIO вы найдете на нашем сайте www.sven-ukraine.com/audio в разделе "Где купить?"

HT-395



Комплект акустики
Выходная мощность – 5x25 Вт
Динамики: НЧ – 5", ВЧ – 1"
Размеры:
фронт/тыл – 170x300x200 мм
центр – 400x140x150 мм

Сабвуфер
Выходная мощность – 100 Вт
Динамик – 10"
Размеры – 345 x 370 x 420
Вес – 17 кг

Встроенный 6-ти канальный усилитель
Выходная мощность – 100+5x25 Вт
Декодеры AC3, DTS, Dolby Prologic II
Пульт ДУ

Любая дополнительная информация по тел.:
(044) 239-98-89, 434-94-11





Рис. 5. Экран настройки фокусировки. Двойные линии крестов и букв «М» должны быть четкими по всей площади экрана

в центре гораздо лучше, чем в углах. Черные и белые двойные линии не должны расплываться (рис. 6) или иметь цветные кромки (рис. 7). Некоторую помощь при настройке может оказать увеличительное стекло, или лупа (2х, 4х).

Опять же хотим предостеречь от излишнего педантизма в отношении этих параметров. ЭЛТ с апертурной решеткой, например Sony Trinitron или Mitsubishi Diamondtron (их легко узнать по одной или двум горизонтальным нитям натяжения, проходящим через весь экран и обычно хорошо заметным на белом фоне), из-за особенностей своей конструкции не могут четко отображать тонкие вертикальные линии толщиной в 1 пиксел. Тем не менее у них есть масса других преимуществ перед трубками с теневой маской – в частности, плоская трубка и более насыщенное и контрастное изображение.

Для оценки качества сведения лучей можно также использовать режим *Convergence*. На первых четырех экранах вы должны видеть решетку, формируемую тонкой одноцветной линией. При наличии нарушения сведения становятся видимыми цветные компоненты, из которых она состоит. Последний экран данного режима (рис. 8) позволит более точно определить величину несведения, если таковое имеется, – полпиксела, целый пиксел, больше пиксела. При этом несведение на один пиксел считается еще приемлемым.

Оценка и настройка фокусировки и сведения – одни из самых сложных процедур при тестировании монитора. Здесь обязательно необходим как практический

опыт таких работ, так и наличие видеокарты, заведомо выдающей качественный сигнал (а их, увы, не слишком много – почти все дешевые, и onboard-видеокарты для этой цели не подходят). Профессионалы в сфере 2D-графики традиционно отдают предпочтение картам компании Matrox как признанным эталонам в данной области.

Тем не менее, если вы затрудняетесь в выборе между разными или схожими моделями от различных производителей, сравнение этих параметров поможет вам определиться.

ПРОВЕРКА «HIGH VOLTAGE»

Тест предназначен для проверки качества цепей питания монитора. Большие яркие области изображения нагружают источник высокого напряжения, что может привести к общему снижению напряжения и, соответственно, локальному увеличению масштаба картинки на экране.

На первом экране данного теста (рис. 9) обратите внимание на форму вертикальных линий внешней рамки. При переключении белых областей они могут изгибаться, при этом напротив черных областей – внутрь, напротив белых – наружу. Чем меньше заметен такой изгиб, тем лучше. На втором экране оценивается, насколько «прыгает» изображение – в идеале позиция внешней рамки изменяться не должна.

Ценность приведенного показателя в «реальной жизни» не так велика, как, скажем, фокусировки и сведения лучей, но он косвенно может служить свидетельством общего качества конструкции монитора.

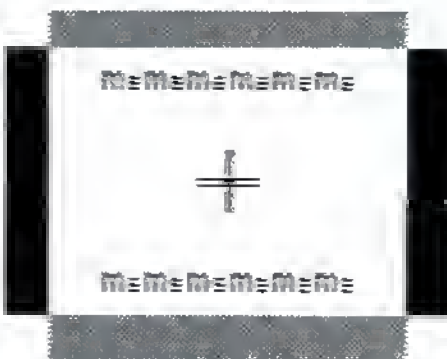


Рис. 6. Некачественная фокусировка, «мыло». Может быть вызвана подключением к видеокarte, формирующей некачественный видеосигнал

ПРОВЕРКА НА НАЛИЧИЕ МУАРА

Муар (moiré) – это узор, возникающий в определенном экранном разрешении при интерференции между маской ЭЛТ-трубки и изображением. Муар может появляться на любых мониторах, но больше всего ему подвержены экземпляры с хорошей фокусировкой.

Экраны этого теста позволяют оценить (при наличии таких регулировок в OSD-меню монитора) попытку устранить возникающий муар. При этом учтите, что чаще всего регулировка *Устранение муара (Moiré Cancellation)* отрицательно влияет на фокусировку, поэтому после исчезновения муара не забудьте снова проверить качество фокуса.

Кроме того, как мы уже отмечали, кинескопы с апертурной решеткой в силу своей конструкции не лучшим образом отображают тонкие вертикальные линии, поэтому не пытайтесь цветных разводов на соответствующем экране.

ПРОВЕРКА НА ЧИСТОТУ ЦВЕТОВ

Цель теста *Colors* – убедиться в отсутствии цветовых и яркостных искажений («облаков») по всей площади экрана. В ряде моделей ЭЛТ-мониторов предусмотрена регулировка *Равномерность цвета (Color Purity)*, но пользоваться ею следует аккуратно. В конце этого теста вы можете оценить чистоту черного и белого цветов, а также граничный переход между ними – на некоторых трубках вокруг белого квадрата возникает достаточно за-

метный ореол, вызванный преломлением света в толстом стекле трубки. Кроме того, на длинном экране удобно оценивать качество антибликового покрытия (от этого напрямую зависит комфорт работы с монитором) и «черноту» черного цвета – чем он темнее, тем более контрастными и насыщенными будут выглядеть цветные изображения – игры, фильмы и т. д.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Из всех параметров не рассмотренными остались, пожалуй, только настройки цветовой температуры. Белый цвет (и вся палитра цветов) на мониторе может быть разных оттенков –

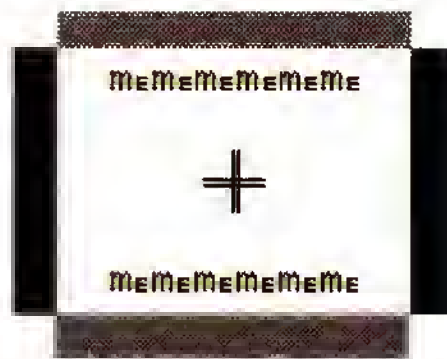


Рис. 7. Некачественное сведение лучей. Черно-белые переходы и тонкие линии не должны иметь цветных ореолов

«холодного» и «теплого». Зависит это от соотношения между красной/зеленой/синей цветовых составляющих, а измеряется данный показатель чаще всего в кельвинах. При этом 9300 К соответствуют «холодной» гамме, а 6500 К – «теплой».

Установка цветовой температуры (для «домашних» применений) – вопрос вкуса. Кроме этого, иногда пользователю предоставляется возможность вручную отрегулировать баланс красной/зеленой/синей составляющих, чтобы «подогнать» оттенок белого цвета под условия внешнего освещения – считается, что при освещении лампами накаливания нужно устанавливать более «холодную» гамму, а если у вас флуоресцентные светильники – более «теплую».

Ну и наконец, как бы хороша ни была программа Nokia Monitor Test, все же не стоит при настройке полагаться исключительно на нее. Запустите любимый тексто-

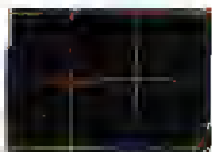
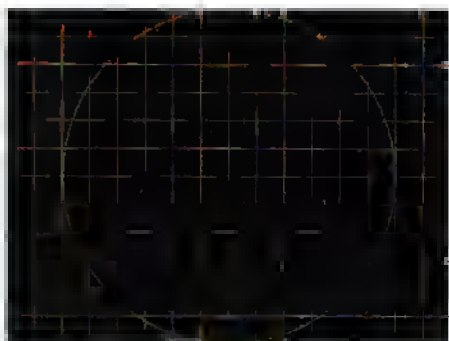


Рис. 8. Экран для оценки величины несведения лучей. На стыках цветных линий не должно быть изломов



вый редактор, оцените читаемость текста в нем, возьмите с собой файл с хорошо знакомым вам фото, чтобы увидеть, как оно будет выглядеть на полном дисплее. Помните также и о том, что человек обычно через некоторое время привыкает к конкретному монитору, и изображение на другом будет сначала казаться ему «чужим».

ВООРУЖЕН? ТОГДА ПРЕДУПРЕЖДАЕМ...

Для начала – несколько слов в защиту тех, кто продает мониторы. Компании-продавцы и магазины-салоны иногда по-разному реагируют на просьбы типа «я выписал сразу штуки три, чтобы я мог выбрать!», и можно понять почему. Особенно это касается бюджетных моделей, которые, естественно, чаще всего представляют собой компромисс между качеством и ценой. Автор данной статьи лично сталкивался и с полным нежеланием посодействовать в этом вопросе («берите то, что есть на стенде, а если не нравится – ничем не можем помочь»), и с достаточно взвешенным подходом к проблеме («смотрим сначала этот, потом, если не понравится, можем показать еще один-два, но не больше!»), и с полной «демократией», когда только совесть не позволяла перебирать все до единого мониторов, находящихся на складе. Тем не менее никто не может вас заставить покупать

«кота в мешке», и даже если вам доступен только один экземпляр данной модели, все равно имеет смысл взглянуть на него «вооруженным взглядом».

При этом меньше всего автор хотел бы, чтобы читатели непосредственно после прочтения тут же записывали на дискету Nokia Monitor Test и неслись в магазин – «профессионально» выбрать себе монитор. Как видите, настройка и оценка качества ЭЛТ-дисплея даже с помощью этой очень полезной программы – весьма непростившаяся задача, требующая прежде всего практического опыта, знания к деталям и довольно много свободного времени. Поэтому до того как отрываться с ней за новой покупкой, все же постарайтесь глубже вникнуть в суть данной проблемы. Сходите «протестировать» монитор друга, запустите этот тест в компьютерном клубе, на работе и т. д., ознакомьтесь с разницей между типами ЭЛТ-трубок, потренируйтесь самостоятельно настраивать геометрию, оценивать фокусировку и сведение для различных моделей. И уже только после этого, имея «на руках» и знания, и соответствующий опыт, есть смысл заниматься столь тщательным выбором монитора при покупке – конечно, отведя на это достаточное количество времени. ■

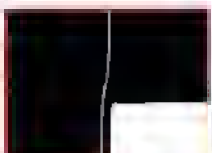


Рис. 9. Экран «высоковольтного» теста. Внешняя рамка не должна изгибаться напротив границ областей



Провести сеть
в офисе
как **ПОЛИТЬ ЦВЕТЫ.**



PLANET
Networking & Communication

ВСЕ НАМНОГО ПРОЩЕ

Сложные задачи должны иметь простые решения.
Простые решения сложных коммуникационных задач –
философия продуктов PLANET.

VIP-000 - VoIP Gateway Basic Unit

Шлюз IP телефонии VIP-000 от PLANET используется для сопряжения сетей VoIP и ТфОП (телефония общего пользования)



- до 8 каналов голос/факс
- смонтирован в корпусе для монтажа в 19" стойку (1U)
- два слота под дополнительные модули VIP-FX0 (4 порта FX0) и/или VIP-FXS (4 порта FXS)
- порт Ethernet 10/100 для подключения к локальной сети
- порт RS-232 для обслуживания
- поддержка протокола H.323
- поддержка кодеков G.711 PCM 64kbps, G.723.1A ACELP/M-MLQ (5.3, 6.3kbps), G.729AB CS-ACELP (8kbps)
- передача факсов ITU-T V.21, V.27ter, V.29, V.33 и V.17
- передача факсов в режиме "fax over IP" по стандарту T.38
- поддержка управления через Web-интерфейс и telnet
- загрузка обновлений firmware с сервера TFTP при помощи встроенного клиента

MTI
WWW.MTI.UA

Официальный дистрибьютор продукции Planet в Украине – компания MTI:
Киев, ул. Желябова, 2, тел.: +380 44 458 3434,
факс: +380 44 458 0037

СЕРВИС. ПОДДЕРЖКА. КОНФЕРЕНЦИЯ

WWW.PLANET.NET.UA

14 правил видеосъемки

Сергей Галушка

Казалось бы, ну что может быть проще: купил видеонамеру – и снимаю себе на здоровье, тем более что современные нвмнордеры поддерживают множество автоматических режимов, на н говорится, нв все случаи жизни. Примерно так считают многие начинающие видеолюбители, по крайней мере до первого просмотра отснятого материала. После чего, нвн прввило, нн ждет разочарование в своих «врожденных» опервторских способностях. Мы очень надеемся, что представленные ниже советы помогут избежать рядв харвн-терных ошнбон при съемке.

Одна из первых и главных проблем, с которой сталкивается видеолюбитель, – это нестабильность изображения, вызванная дрожанием руки при съемке. Причем каким бы легким ни был ваш аппарат и какой бы физической силой ни обладал его владелец, все равно эти недостатки рано или поздно дадут о себе знать. Практически полностью избежать данной проблемы удастся только с помощью штатива. Тем не менее пользоваться им не всегда удобно: во-первых, большинство треног нужно сравнительно долго готовить к работе, что в случае динамично развивающихся событий – непозволительная роскошь. Во-вторых, повсюду таскать за собой штатив – также занятие не из приятных.

Поэтому для качественной оперативной съемки часто применяют монопод – опору регулируемой длины со специальной резьбовой головкой для крепления камеры. В сложенном состоянии он напоминает телескопическую удочку и, кстати, также нередко делается из стекловолокна. Большинство моноподов можно довольно быстро подготовить к работе: легкое нажатие на специальный рычажок – и часть звеньев под собственным весом устремляются вниз. Остальные же выпускаются с помощью специальных простых в обращении зажимов. Существуют и полностью автома-

тические моноподы, в которых длина опоры регулируется «в одно касание» посредством единственного рычажного замка. Цена этих приспособлений колеблется в пределах от \$20 до \$100.

Ну а если у вас в момент съемки нет ни штатива, ни монопода, тогда для минимизации дрожания руки обоприте локоть на какой-либо неподвижный устойчивый предмет – на парапет смотровой площадки, поручень лестницы и т. д.

Как известно, сегодня большинство производителей выпускают видеокамеры, оборудованные электронной или оптической системой стабилизации изображения, позволяющей в некоторой степени компенсировать дрожание руки, особенно при съемке сцен с высокими коэффициентами масштабирования кадра.

И все же в ряде случаев следует избегать применения данной функции (особенно это касается системы электронной стабилизации изображения). К примеру, использование этого режима при съемке панорам часто приводит сначала к залипанию изображения, а затем к неоправданному рывкам.

Всегда «держите вертикаль», другими словами, следите за тем, чтобы в видоискателе вертикальные объекты – телеграфные столбы, стены домов, стволы деревьев и т. д. – были параллельны боковым сторонам кадра.

Не увлекайтесь частым использованием системы масштабирования изображения. Непрерывные и однообразные операторские приемы типа «наезд» и «отъезд» делают фильм скучным и «указывают» зрителя. Иногда лучше снять сцену в мелком масштабе, затем остановить запись, укрупнить изображение и снова продолжить съемку.

Хороший стиль, когда в вашей видеоленте чередуются крупные, средние и общие планы. Последние применяются для съемки пейзажей, ландшафтов, архитектурных ансамблей и помогают зрителю получить представление о месте, где будут разворачиваться основные события эпизода, о взаимном расположении протяженных объектов снимаемой сцены.

От общего плана можно перейти к среднему – показать группу людей, человека в полный рост, интерьер помещения и т. д. По сути, средние планы – это «крупнички», из которых складывается «здание» фильма. Именно они используются для отображения главных действий и построения сюжетной линии кинокартины, все остальное – лишь дополнения, украшения, привязка к месту, создание настроения.

Крупный план служит для демонстрации различных характеристик объекта – лица героя, главной части интерьера комнаты или

пейзажа и т. д. Неслучайно такой масштаб изображения часто применяется при съемке интервью, выступлений на конференциях и официальных встречах.

Иногда возникает необходимость сделать акцент на какой-либо важной детали – показать выразительные глаза героя; его руки, непринужденно комкающие бумажный листок; деталь наряда (редкую вышивку, дорогую бижутерию, небрежно завязанный галстук и т. п.). Кроме того, всегда неплохо смотрится, если длительную панораму природного пейзажа прервать кадрами, запечатлевшими тапец листочка на ветру либо одинокий цветок, неизвестно каким образом выросший на безжизненной гранитной скале; а затем с помощью системы трансфокации несенно вернуться к первоначальному виду. Во всех этих случаях применяют сверхкрупные планы. Они придают эмоциональную окраску видеофрагменту и позволяют полнее раскрыть режиссерский замысел.

При съемке панорам желательно перемещать камеру в медленном темпе и с равномерной скоростью, избегая рывков и толчков. По возможности для этих целей лучше использовать штатив или монопод.

Современное телевидение сформировало у людей «клиповое мышление» – лучшее всего воспринимаются видеосюжеты, состоящие из сцен продолжительностью не более 5 с. Некоторые бытовые видеоредакторы даже имеют специальный режим «5 секунд», позволяющий в принудительном порядке записывать лишь короткие ви-

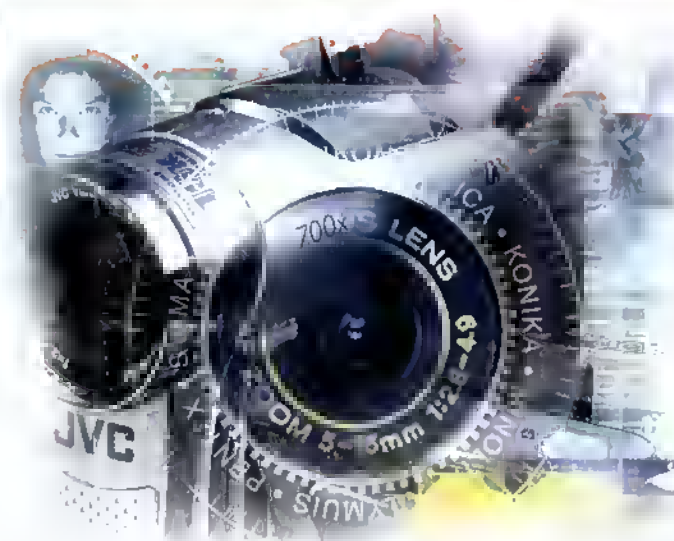


деофрагменты, кроме того, многие модели для этих целей содержат 10-секундный счетчик с обратным отсчетом времени. Данными функциями очень удобно пользоваться при съемке свадеб, застолий, юбилеев и вечеринок, чтобы долгожданные приятные мгновения – счастливые лица друзей, высокопарные тосты знакомых, радостные хлопоты родственников – впоследствии не сливались на экране в однообразную и монотонную возню, вряд ли интересную даже самым влюбленным торжества.

Тем не менее динамичная «нарезка» – это задача нелинейного монтажа. По большому счету, рабочего материала всегда лучше иметь больше, чтобы было из чего выбирать. В итоге 6–12 с – вполне достаточная длительность для одной сцены при съемке.

Помните, видоискатель камеры – это не ружейный прицел, и вовсе не обязательно (а иногда и не желательно!) при съемке закрывать левый глаз. Боковое зрение позволяет оператору объемнее воспринимать происходящее действие, а не только в пределах, ограниченных рамкой видоискателя камеры. Более того, при наличии в пространстве, видимом левым глазом, более интересных событий вы сможете тут же переключиться на них и не упустить важный эпизод.

По возможности избегайте съемок на ходу, поскольку, как правило, ничего путного из этого не выходит – не стоит в данном отношении копировать профессионалов. При видеосъемке подвижной камерой они используют либо плечевой упор, доступный в дорогих аппаратах, либо



специальные (иногда стационарные рельсовые) платформы, обеспечивающие равномерное перемещение оператора вместе с камерой в нужном направлении. Подобные вещи в «домашних» условиях создавать довольно сложно, да и стоит ли игра свеч? Даже при съемке движущейся «группы товарищей» лучше забежать вперед, остановиться, оглядеться, выбрать точку и только тогда начать видеозапись.

При съемках в помещении с искусственным освещением не стоит доверять автоматике установки баланса белого – всегда будет лучше сделать это вручную.

Снятая пейзажи, следите за тем, чтобы линия горизонта проходила в районе средней линии видоискателя или даже лежала чуть выше ее. Плохо смотрятся сцены, в которых примерно 2/3 кадра занимает безоблачное небо, да и, как правило, автоматика в таком случае ошибается с выбором экспозиции.

Желательно избегать съемок резко контрастных сцен, где одно-

временно присутствуют объекты (или их элементы) как освещенные солнцем, так и лежащие в тени. В подобных случаях нередко возникают ошибки в цветопередаче из-за неправильного определения баланса белого.

Чтобы подчеркнуть перспективу и придать «объемность» вашим кадрам при съемке общих и средних планов, можно разместить непосредственно перед объективом камеры какой-либо предмет: цветок, веточку – при работе с пейзажами; подвешенные часы – при съемке в помещении и т. д. Важно, чтобы этот объект не отвлекал внимание зрителей от основных событий, был характерным для данной композиции и занимал лишь незначительную часть кадра (например, располагался где-нибудь в углу), ненавязчиво демонстрируя глубину и масштабность изображения.

И все же, для того чтобы получить в итоге интересный и увлекательный видеосюжет, необходимо, но вовсе не достаточно придерживаться перечисленных

выше правил. Нужно постоянно искать новые необычные ракурсы и точки съемки. Одно и то же событие можно подать совершенно по-разному. К примеру, «увеличивая» соревнования по бальным танцам, можно запечатлеть общий вид сцены с трибуны или балкона, затем посмотреть на пары с «судейской точки зрения», т. е. со стороны арбитров, или снять танец с уровня пола, тем самым нарушив привычные перспективы. Благо, практически все цифровые видеокамеры оборудованы откидными поворотными дисплеями, и для контроля изображения во многих случаях совсем необязательно пытаться заглянуть в глазок камер, спихавшись при этом в три погибели.

При творческом выборе ракурса съемки необходимо все время фантазировать, преодолевать сложившиеся стереотипы мышления. Нужно, если хотите, в определенном смысле вернуться в детство, вспомнить свои ощущения, игры. К примеру, гладите кошку, удобно расположившуюся на ваших руках, и тут мысль: «А каким видит меня в данный момент моя Мурка?». Попробуйте посмотреть сквозь видоискатель камеры из той же самой точки, что и животное, на кого-нибудь из близких, на окружающий мир – все предстанет перед вами совершенно по-иному. Так можно фантазировать дальше и дальше: как видят окружающие предметы птица на ветке, пчела на цветке, летучая мышь, висят под сводом пещеры. И каждый такой «взгляд» для оператора – суть новое измерение, новая вершина (ну, пусть вначале холмик) его мастерства. ■

Mustek
www.mustek.com.tw

DV3000

MDC4000

MVVR100

GSMART MINI3

GSMART LCD2

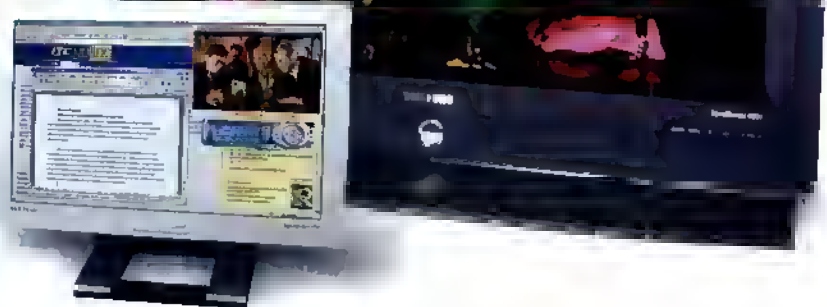
NIS® Магазин Y.&A. Electronics
ул. Ярослав Вал, 19, www.nis.com.ua
тел.: розничная торговля 234-7487, опт 234-3838

ВАШ ЦИФРОВОЙ ВЗГЛЯД

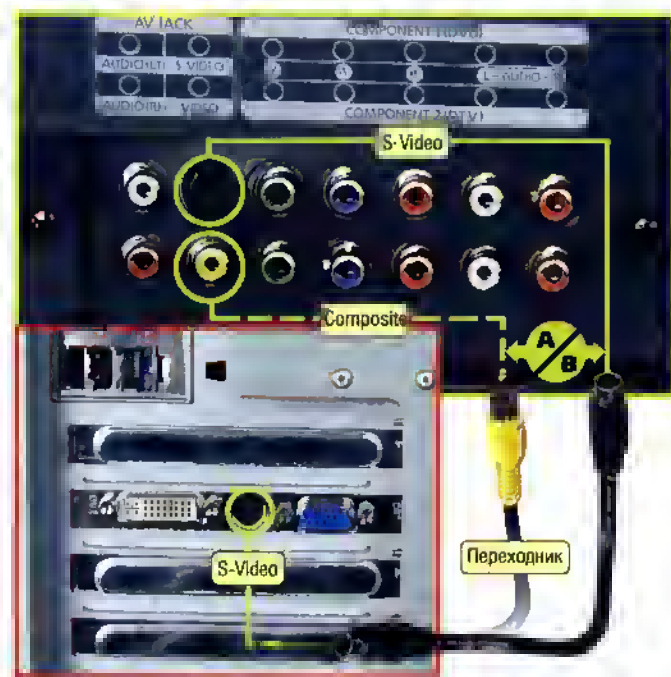
Подключить телевизор к ПК? Проще простого!

Максим Потапов

Материалы серии «Проще простого» предназначены прежде всего для начинающих пользователей ПК. Но эти пошаговые инструкции станут своеобразной «палочкой-выручалочкой» и для специалистов, которым приходится отвечать на бесконечные вопросы «чайников», никак не желающих разобратся во всем самостоятельно.



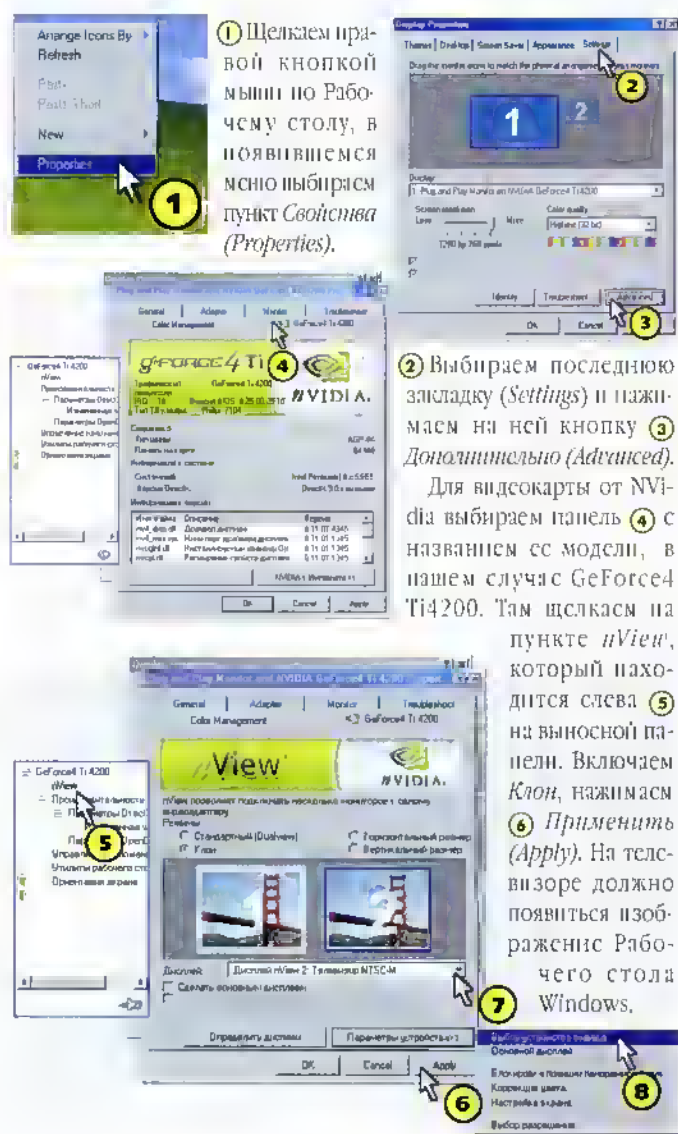
Видеовыход (TV-out) – стандартная функция современных видеокарт, и ею стоит воспользоваться хотя бы для того, чтобы смотреть DivX-фильмы или DVD на большом экране. Мы обратимся к самым распространенным случаям – когда телевизор подсоединяется к графическому адаптеру от NVIDIA или ATI. Нам потребуются свежие драйверы для этих устройств, они находятся на ДПК-CD, а также на сайтах www.nvidia.com и www.ati.com. Заметим, что для видеокарт от ATI панель управления (Control panel), необходимая для подключения телевизора, может устанавливаться отдельно.



Разъемов на тыльной панели компьютера может быть много, но нам нужен один – рядом с гнездом, к которому подключен монитор.

Большинство современных видеокарт имеют стандартный S-Video-выход (B), обеспечивающий наилучшее качество изображения. Однако многие телевизоры не имеют соответствующего входа, а оснащены композитным (A) (Composite) или SCART. В этом случае потребуется переходник или особенный кабель. Если повезет, они окажутся в комплекте с видеокартой или с компьютером. Если нет, тогда придется их искать в магазинах аудиовидеотехники.

Выключаем компьютер и телевизор. Затем соединяем их и включаем телевизор в положение AV, чтобы он принимал сигнал не с антенны, а с видеовхода. После этого включаем компьютер. В процессе загрузки на телевизоре либо появится изображение, либо экран просто «моргнет», что будет свидетельствовать о правильности подключения. При входе в Windows картинка на телевизоре, скорее всего, исчезнет.



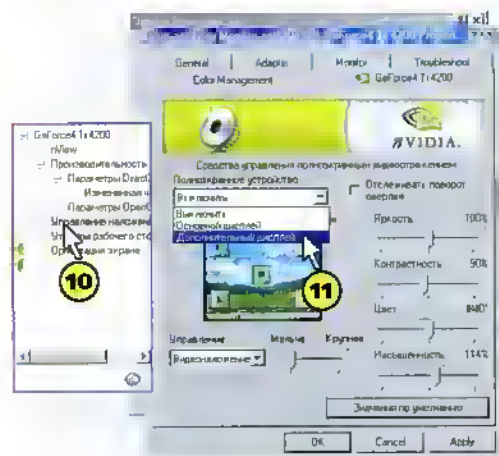
Если изображение оказалось черно-белым, в меню *Дисплей* выбираем **7** *Телевизор*, затем нажимаем на *Параметры устройства*. Чтобы в появившемся меню были доступны все опции, следует нажать кнопку *Определить дисплей*. Теперь в *Параметрах устройства* нажимаем на **8** *Выбор устройства вывода*. Основным дисплеем должен оставаться компьютерный монитор.

Нажимаем **9** *Изменить формат* и там выбираем один из форматов PAL. Нажав *Применить (Apply)*, смотрим на результат. Телевизор должен теперь показывать в цвете.

В меню *Параметры устройства* также доступен пункт *Настройка устройства*, позволяющий выставить правильное положение картинки и выбрать разрешение для телевизора.

Теперь возвращаемся к выносной панели и нажимаем пункт **10** *Управление положением* (в английском варианте – *Overlay*). Там, в меню *Полноэкранный телевизор*, выбираем **11** *Дополнительный дисплей* и нажимаем *Применить (Apply)*. Это позволит смотреть видео на полный экран телевизора, в то

время как на компьютерном дисплее оно может оставаться в окне. Если наши инструкции не привели к желаемому результату, попробуйте заново установить драйвер видеокарты и воспользоваться мастером настройки nView.

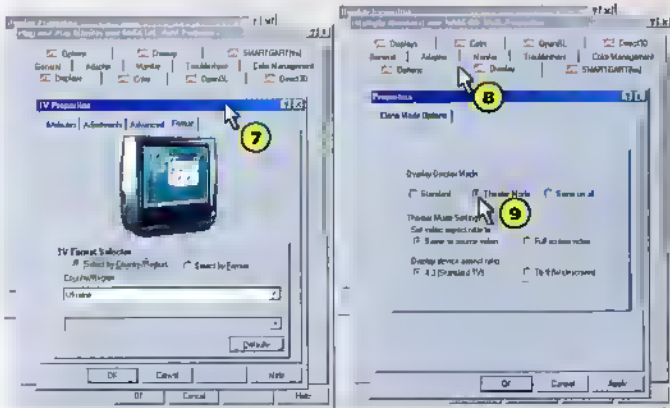
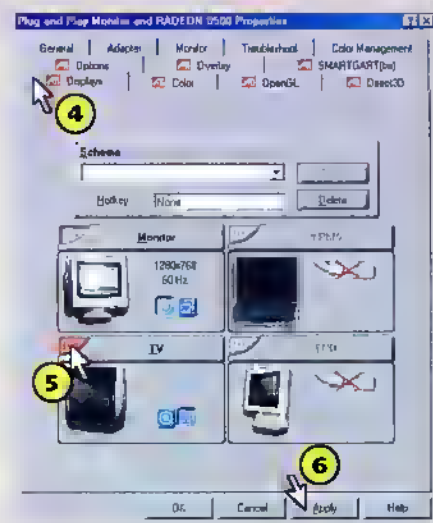


Если в компьютере установлена видеокарта от ATI, первые три шага (**1**, **2**, **3**) аналогичны тем, что описаны выше. После установки панели управления (Control panel) ATI появляется инструкция по подключению телевизора или видеомagneитофона. Но она, к сожалению, не всегда русифицирована, поэтому попробуем обойтись без подсказок.

Нажав кнопку *Дополнительно (Advanced)*, мы получаем доступ к различным свойствам видеокарты, среди которых нас интересует закладка **4** *Displays*. Здесь активируем **5** *TV* и нажимаем **6** *Применить (Apply)*, после чего на телевизоре должно появиться изображение.

Щелкнув на кнопке *TV*, мы входим в меню **7** телевизора. Помимо настроек качества изображения, здесь можно выбрать формат видеосигнала, если возникнут проблемы с цветностью.

Теперь перейдем к закладке **8** *Overlay* и выберем режим **9** *Theater Mode*, чтобы видео выводилось на телевизор в полноэкранный режим.



Итак, мы достигли своей цели: телевизор подключен, видео идет в полноэкранный режим, а в это время компьютер можно использовать и для других целей. Кстати, игры тоже неплохо смотрятся на телевизоре в разрешениях 800 × 600 или 1024 × 768.

Видеомagneитофон подсоединяется аналогично, но он должен находиться в режиме, который позволит ему транслировать на телевизор сигнал, полученный с видеовхода. Звук будет идти через компьютерные колонки, но аудиоплату можно подключить и к телевизору, видеомagneитофону или музыкальному центру, если подыскать соответствующий соединительный кабель.



ТЕХНИКА БУДУЩЕГО - Я ТЕБЯ УЖЕ СЕЙЧАС



Магазин Y.&A. Electronics
ул. Ярославле Вал, 19, www.nis.com.ua
тел.: розничная торговля 234-7487, опт 234-3838



Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайн-форум на сайте www.itc.ua. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на ask@itc.ua, а бумажных — по почтовому адресу «Издательского Дома ИТС».

Хочу сменить термопасту на Athlon XP. Пытался оттереть старую с помощью простой тряпки — не получается, практически весь процессор покрылся тонким слоем этой гадости. Каким средством можно очистить CPU?

Из обсуждений на форуме

Если весь процессор покрылся тонким слоем термопасты — сколько же там ее было? Для процессоров Athlon термопасты требуется совсем немного, ведь площадь кристалла маленькая и идеально ровная, так что радиатор прилегает очень плотно. С Pentium 4 ситуация несколько иная, так как там ядро процессора защищено крупной алюминиевой пластиной. Теперь, собственно, к вопросу о том, чем оттереть термопасту. Если обычную можно удалить

бумажной салфеткой, то с «серебряной» все гораздо сложнее. Она оставляет после себя жирный след, который не смывается даже спиртом. Лучше всего в этом случае взять мягкую ткань, мыло и запастись терпением. Мыло — это и есть самый безопасный способ, в отличие от разного рода растворителей и чистящих средств. При должном усердии от «серебряной» термопасты не остается и следа. После чистки процессор следует высушить, можно феном. ■

Где достать кодек XVID?

Из обсуждений на форуме

Сходите по адресу www.moviecodec.com/codecdownload. Здесь можно найти этот и другие редкие кодеки, необходимые для про-

смотра видеоданных. Можно попробовать Nimo's Codec Pack (nimo.titaneska.com), но его установка вызывает побочные эффекты. ■

Я приобрел Creative Audigy 2 и теперь не могу подобрать акустику. Что посоветуете: 5.1 Creative Inspire 5700 Digital, 5.1 Creative Inspire 5500 Digital, 6.1 Creative Inspire 6700, если учесть что DVO я не смотрю, цену качество звучания, 6.1 не сильно нужно, твк как передний и задний центры будут работать только в играх (да и то не во всех)?

Вопрос по электронной почте

Для звуковой платы Creative Audigy 2 идеальным будет вариант, который Вы не приняли во внимание, — Creative MegaWorks THX 5.1 550. Он обеспечит наилучшее качество звучания и в музыке, и в играх, и при просмотре DVD, при этом стоит он не намного дороже, чем, скажем, Creative Inspire 5700 Digital. Хотя у MegaWorks THX 5.1 550 нет цифрового входа и декодера Dolby Digital, это вовсе не будет проблемой с звуковой платой Audigy 2.

Если возможность просмотра DVD со звуком 5.1 не принципиальна, тогда стоит присмотреться к акустике 4.1 Altec Lansing 641, которая звучит еще лучше. Среди более дешевых вариантов следует отметить Creative MegaWorks THX 2.1 250D или Altec Lansing 621. Хотя эти комплекты состоят всего из двух колонок и сабвуфера, они обеспечат качество звука, недоступное для комплектов 5.1 и 6.1 в ценовой категории до \$200. ■

Я прочитал о том, что нужно делать, чтобы не «вываливались» мои предыдущие запросы при использовании поиска в Explorer. Последовав вашим рекомендациям, я сделал следующее: Сервис/Свойства обозревателя/Содержание/Автозаполнение/Очистить формы. Но при открытии закладки «Адрес» все равно продолжают «вываливаться» ранее введенные адреса. Пожалуйста, подскажите, как этого избежать.

Вопрос по электронной почте

В меню Сервис/Свойства обозревателя в общем разделе необходимо удалить историю ранее посещенных сайтов. Кроме того, поми-

мо очистки форм, следует отключить функцию автозаполнения. Комфорт в работе с Internet при этом снизится, зато конфиденциальность повысится. ■

При установке игры появляется сообщение: «Error 1311: source file not found». При этом у друга все устанавливается без проблем, и с другими дисками такой ошибки не возникало. Операционная система на обоих компьютерах — Windows XP.

Сергей, Киев

Подобная ошибка связана со спецификой работы программы Microsoft Windows Installer. Чтобы ее исправить, придется немного подправить системный реестр. Для этого необходимо запустить редактор regedit (Пуск/Выполнить) и найти раздел

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon
Здесь сделайте двойной щелчок по строке *allocatecdroms* и измените значение с 1 на 0.
Затем закройте редактор и начните установку игры заново. ■

При подключении дополнительного винчестера операционная система Windows XP перестала загружаться. Если его отключить, все опять работает нормально. При этом оба жестких диска по отдельности работают без проблем. Да и материнская плата довольно новая. В чем же дело?

Сергей, Киев

При возникновении проблем после подключения второго винчестера следует разобраться с перемычками, которые находятся между разъемом питания жесткого диска и коннектором IDE-шлейфа. Если в компьютере всего один жесткий диск, его перемычка (если она есть) скорее всего находится в положении *Single*, т. е. «Отдельно стоящий винчестер». И тогда при подключении к этому же шлейфу дополнительного HDD система

может не распознать ни один из приводов. В этом случае необходимо у первого жесткого диска поставить перемычку в положение *Master* или *Master with slave present*, а у второго — *Slave* (или *Cable Select*, если положение *Slave* не даст требуемого результата). Затем следует зайти в BIOS Setup и там включить автоматическое определение IDE-устройств. Если все сделано правильно, BIOS покажет оба винчестера и их реальную вместительность. ■

ЧТО ОБСУЖДАЮТ НА ФОРУМЕ WWW.ITC.UA/FORUMS

Пришло ли время для LCD в Украине?

Vladbel

Хочу поделиться своими наблюдениями. Несколько месяцев я вплотную занимался выбором качественного LCD для дома. По возможности тщательно тестировал их в фирмах, магазинах и у знакомых. Активно читал и переписывался в российских форумах по проблемам LCD. Короче, накопился кое-какой опыт по разным моделям.

Но заметил одно огорчившее меня явление. Если в РФ этот процесс БУРНО развивается, люди поняли действительную экологичность LCD, «шутеры» увидели, что матрицы с откликом в 25 мс – это круто и играть комфортно уже можно, а армия эл-ен-дишников пополняется ежечасно (не вру: в Москве возник дефицит на некоторые модели, которых у нас – хоть завались), то в Украине этот процесс протекает очень слабо и вяло. Даже в форумах почти не оговаривается.

Вывод напрашивается сам собой: люди не готовы пересест за LCD, так как думают, что они показывают, как панели на ноутбуках, и их не устраивает качество. Сразу скажу – это не так! Я теперь на ЭЛТ смотреть не могу. Или, что вероятнее, \$500–700 для людей пока очень дорого, а 15" покупать не хочется. Прошу высказаться по данному предмету. Тема, ИМХО, важная.

Vzbik

Имхо LCD-мониторы при всех своих плюсах имеют один и очень существенный недостаток – это цена. Если выложить \$200–250 за пристойный ЭЛТ-монитор еще можно, то аналогичный LCD потянет на все \$400. А это существенный рубез. И имхо последним гвоздем в крышку гроба ЭЛТ-мониторов будет тот счастливый день, когда массовость LCD-шников уронит цену на них. Когда цены на аналогичные ЭЛТ и LCD хотя бы сравняются, вот тогда уже можно будет говорить о дефиците моделей.

В том, что LCD лучше, чем все ЭЛТ, вместе взятые, меня не надо убеждать. Я как-то неделю посидел за самым поповым Самсунгом. Впечатления самые лучшие. Хотя бы потому, что у меня за всю неделю ни разу не заболела вечером голова, и глаза не уставали совсем. После того как пришлось отдать эту тф-шку, на свой монитор смотрел с отвращением около месяца...

Bob

> Если выложить \$200–250 за пристойный ЭЛТ-монитор еще можно, то > аналогичный LCD потянет на все \$400. А это существенный рубез.

Ну если уже есть половина суммы, а монитор очень хочется, можно его взять в кредит, допустим на полгода, я думаю, уже многие магазины в кредит торгуют. Чем не выход из ситуации?

Vladbel

> А для работы с цветом – бред и ужас. Тем более

> что калибровать его невозможно...

Для работы с цветом нужны панели с технологией IPS (S-IPS, DD-IPS). В этой ветке я постоянно делаю на этом акцент. Знаю сотни людей (и лично, и по переписке), кто кардинально поменял свое мнение о возможностях LCD-панелей. Проффотографы перешли на LCD, Apple, изначально ориентированный на работу с цветом, делается только на IPS-панелях. Всемирно признанный NEC 1880SX (кстати, за отличную работу с sRGB и за хорошую калибровку по 6 цветам – RGB&CMY) – тоже на S-IPS. Оба были представлены на EnterEX 2003.

> Тем более, что все основные работы делаются на

> Sony F520, 21" точка 0,22 1600 × 1200 100 Hz, экран

> прямо перед глазами (30 см), и за день устаю

> меньше, чем за 2–3 часа на TFT

При переходе на LCD глазам требуется время для адаптации (пару часов – неделя). Но из 100 человек назад возвращается 1–3, и то подозреваю, что им не повезло с LCD. Почти все отмечают легкость при чтении, отсутствие своеобразного «давления» ЭЛТ на глаза. Моя жена с легкостью читает с LCD толстые книги Б. Акулины. Усталости 0! Раньше с 19-дюймовым ЭЛТ не могла и пару страниц прочесть. У меня от этого «мини-чернобыль» были сильные головные боли, утром просыпалась, а голова еще болит. Это послужило основным толчком поменять только купленный 19" ЭЛТ-монитор на панель LCD.

Совсем сжикий пример. Один мой товарищ, откровенный нелюбитель ЖК (увлекается фото, калибровка – его «большая» тема), посетил выставку. Заранее был записан диск с проффото, спецтестами, заливкой на градиент, всеми градациями серого и т. д. Несколько дней он юзал 20" и 23" Apple, сравнивал с NEC 1880SX (стоял рядом, подробно тестировали раньше на фирме). Мнение диаметрально поменялось!

Принтер
+
Сканер
+
Копир

X75

Универсальный печатный центр
Lexmark X75



All
in
One

- ◆ Качество печати: 2400x1200 dpi
- ◆ Скорость печати: до 11 стр/мин в монохромном режиме и 6 стр/мин в цветном
- ◆ Аппаратное разрешение при сканировании: 600x1200 dpi, улучшенное разрешение 9600 dpi
- ◆ Глубина цветоразличения при сканировании: 48 бит
- ◆ Скорость копирования: 9 стр/мин в монохромном режиме и 4 стр/мин в цветном
- ◆ Копировальное устройство с подключением к компьютеру
- ◆ USB-интерфейс
- ◆ Поддержка операционных систем Win 98, Me, 2000, XP, Mac OS 9.x, 10.x
- ◆ Очень привлекательная цена

Официальные дистрибьюторы Lexmark в Украине:

DataLux; тел.: (044) 2496303, МТИ; тел.: (044) 4583856

Официальные партнеры Lexmark в Украине:

Алгри (0482)685000; Висмас-Техно (044)2311834; ВМ (044)2900910; Е.Сервис (044)4647777; Карс (0562)374440; Компасс (044)5782246; МКС (0572)141426, (044)4161181; Техника (062)3858255; Тид (0482)346723; Фито (062)3813205; Фотоком (0612)490094; WWM (044)4902114

<http://www.lexmark.ru>

А также большой выбор струйных принтеров Lexmark, начиная от 50 у.е.



Z25



Z35



Z45



Z55



Z65

LEXMARK

Passion for printing ideas.

ВЫСТАВКИ

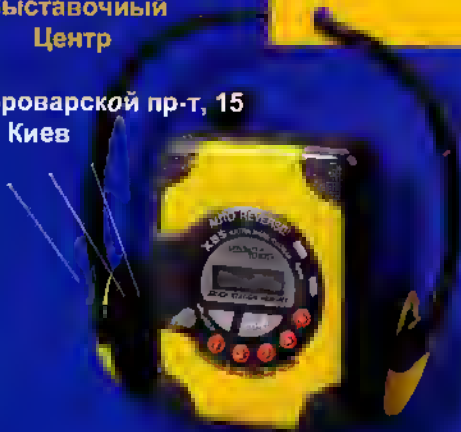
15-18
октября 2003

МЕЖДУНАРОДНАЯ
ВЫСТАВКА

БЫТОВОЙ ТЕХНИКИ,
ЭЛЕКТРОНИКИ
И ТОВАРОВ ДЛЯ ДОМА

Международный
Выставочный
Центр

Броварской пр-т, 15
г. Киев



CEM KYIV

consumer electronics

Организаторы Organised by

PREMIER



GROUP PLC

Премьер Экспо, 04050, Украина, Киев, ул. Пимоненка, 13-Б,
Тел.: +380 44 451-4160, факс: +380 44 451-4161,
e-mail: CEM@pe.com.ua, www.CEM.com.ua
ITE Group Plc., 105 Salisbury Road, London NW6 6 RG, UK,
Тел.: +44 20 7596 5000, fax: +44 20 7596 5111,
e-mail: enquiry@ite-exhibitions.com, www.ite-exhibitions.com

КОМПЬЮТЕРЫ



Предприятие
информационных
технологий

www.ntt.kiev.ua

ул. Вавиловых, 15
т. 467-2550, 467-2551
ул. Тургеевская, 71
т. 230-8858, 230-8880

Возможность
продажи в кредит

Мониторы:

15" б.у. от 57 у.е.
15" нов. от 111 у.е.
17" б.у. от 88 у.е.
17" нов. от 138 у.е.
19" б.у. от 165 у.е.

Компьютеры:

Cel-1GHz/128M/40Gb/8M/S/Eth/ATX = 200 у.е.
Duron-1200/128M/40Gb/32M/48x/S/ATX = 249 у.е.
Cel-1.0GHz/128M/40Gb/32M/48x/S/ATX = 275 у.е.
Athlon-1.7GHz XP/128M/20Gb/32M/48x/S/ATX = 270 у.е.
Cel-1.7GHz/128M/40Gb/32M/DVD/Eth/S/ATX = 285 у.е.
Athlon- 2.0GHz XP/128M/40Gb/64M-TV/DVD/S/ATX = 375 у.е.
P4-1.7GHz/256M/40Gb/64M-TV/RW/S/ATX = 498 у.е.

Мониторы | Периферия | Оргтехника

Комплекующие | Сетевое оборудование

КОМПЬЮТЕРЫ

ЛЮБОЙ КОНФИГУРАЦИИ ☒
ПО ДОСТУПНЫМ ЦЕНАМ ☒
КАЧЕСТВО ГАРАНТИРОВАНО ☒

SAMTRADE

WWW.SAMTRADE.KIEV.UA

пр. Коснозвездный, 51, оф. 317

т. 249-28-43, 249-04-11, 249-33-44

КОМСЕРВИС

Компьютеры
&
Комплекующие



www.comservice.kiev.ua

тел. (044) 252-68-69,

т/ф. (044) 252-86-66

Элиттех

компьютеры
комплекующие
сети, периферия

бул. Л. Украинки 34, оф. 312
тел./ф.: 295-5125, 296-9469

e-mail: vicont@i.kiev.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ
ПРИНТЕРЫ**

ФАКСЫ КРЕДИТ

216-11-31

МЕТОД-401

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

КАРТРИДЖИ

ДЛЯ ВСЕХ ВИДОВ
ПРИНТЕРОВ,
ФАКСОВ,
КСЕРОКОВ



ВОССТАНОВЛЕНИЕ,
ЗАПРАВКА, ПРОДАЖА

РЕМОНТ ОРГТЕХНИКИ

Сервис-центр «Визитон»
ул. Б.Хмельницкого, 47
Тел./факс (044) 235-6189, 536-0812
www.viaton.com.ua, e-mail: viaton@ukr.net

ЧП «ЗИП»

**ОБСЛУЖИВАНИЕ
И РЕМОНТ ОРГТЕХНИКИ**
ЗАПРАВКА КАРТРИДЖЕЙ

239-25-28 239-25-29

КУПЛЮ ДОРОГО

ОТРАБОТАННЫЕ И НОВЫЕ

КАРТРИДЖИ

Тел. 237-30-86

e-mail: wincom@svitonline.com

1 МАЯ 1863

М. Муравьев (1796–1866) назначен генерал-губернатором Северо-Западного края, боровшегося против российского самодержавия. За жестокость восставшие называли его «вешателем», а славянофилы — «спасителем единой и неделимой державы».

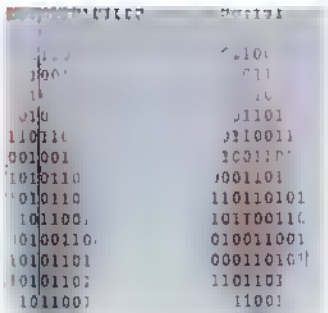
www.strony.wp.pl/wp/zabory



12 МАЯ 1943

Англо-американские союзные силы окружили итапо-немецкие войска на мысе Бон в Северной Африке и нанесли им поражение. В плен попало 250 тыс. солдат, в том числе и генерал-полковник Юрген фон Арним (1889–1962), командующий группой армий «Африка».

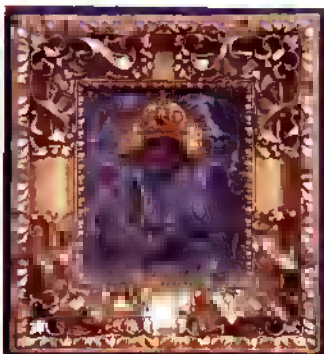
worldwar2history.info



23 МАЯ 2003

В Вене состоится первая конференция, посвященная блогам, — BlogTalk. Ученые и разработчики ПО обсудят опыт применения «онлайн-дневников» частными лицами и корпорациями, перспективы блогерского движения и некоторые технологические проблемы.

blogtalk.net



2 МАЯ 1983

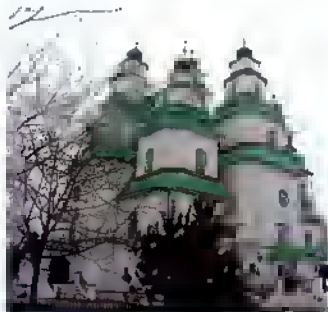
Компания Microsoft объявила о выпуске двухкнопочной мыши для персональных компьютеров IBM и совместимых с ними. Устройство продавалось за \$195. Его можно было использовать для выделения текста и выбора команд только в Microsoft Word.

www.netclique.net/oldmouse

7 МАЯ 2003

В Коленагене будет проведен 3D Festival. Среди гостей праздника трехмерной графики — автор спецэффектов «Властелина Колец» Мэтт Зйткен, создатель сказочных героев для фильма о Гарри Поттере Эрик Армстронг и другие мастера компьютерного искусства.

www.3dfestival.com



17 МАЯ 1948

Спецслужбы США и Великобритании заключили секретный договор UKUSA. Позднее к соглашению присоединились Австралия, Новая Зеландия и Канада. Они развернули сеть по перехвату информации, передаваемой по телефонам, факсам, телеграммам, e-mail (проект Echelon).

www.fas.org

24 МАЯ 1993

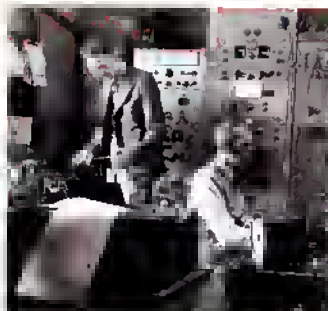
Вышла первая версия сетевой операционной системы Windows NT. Для аббревиатуры NT (New Technology) шутники предложили другие варианты расшифровки: Not Today — не сегодня; No Thanks — нет, спасибо; Nice Try — удачная попытка.

wgc.chem.pu.ru/links/win/Jokes/jokes.html

28 МАЯ 1763

В Киево-Печерской Лавре при иконописной мастерской открыта школа живописи. Обучение велось по западноевропейским учебникам и программам. В школе преподавали и учились знаменитые украинские художники.

www.kplavra.kiev.ua
www.lavra.kiev.ua



8 МАЯ 1923

Министры иностранных дел Великобритании Дж. Керзон (1859–1925) направил СССР меморандум с 21 требованием. Сначала советское правительство отвергло ультиматум, но затем уступило по некоторым пунктам и развернуло пропагандистскую кампанию — «наш ответ Керзону».

www.davno.ru

13 МАЯ 1778

В слободе Новоселовка (ныне Новомосковск) освящен храм, заложенный казаками за несколько дней до выхода указа об уничтожении Запорожской Сечи. На строительство деревянной Святоотроицкой церкви совет «почтенных батькив» выделил 16763 руб. 71 коп.

www.novosobor.dp.ua

18 МАЯ 1928

В Москве начался «Шахтинский процесс» над инженерно-техническими специалистами угольной промышленности Донбасса. Горняков обвинили во вредительстве, саботаже и контрреволюционной деятельности. Это было одно из первых дел, сфабрицированных ОГПУ.

donbas.com

3 МАЯ 1953

Из Кельна в КВ-диапазоне стала регулярно выходить в эфир радиостанция Deutsche Welle. Сегодня «Немецкая волна» вещает на 35 языках, принимается практически во всем мире и знакомит радиослушателей с новостями, историей и культурой Германии.

www.dwelle.de/ukrainian

9 МАЯ 1823

А. С. Пушкин (1799–1837), находясь в ссылке в Кишиневе, начал писать первую главу романа в стихах «Евгений Онегин» и закончил ее 22 октября в Одессе. По собственным подсчетам поэта, он работал над «Онегиным» семь лет, четыре месяца и семнадцать дней.

www.pushkin.ru

14 МАЯ 2003

В Лос-Анджелесе пройдет Electronic Entertainment Expo — выставка достижений игровой индустрии. Для гостей готовится сюрприз: 15 мая в исполнении хора и симфонического оркестра прозвучат восемнадцать композиций из компьютерных игр.

www.e3expo.com

19 МАЯ 1978

В Великобритании вышел первый сингл Sultans of Swing группы Dire Straits (название в вольном переводе с английского языка означает «хуже некуда»). Необычный стиль исполнения Dire Straits критика определила как «мелодичный британский рок».

www.mark-knopfler.com



4 МАЯ 1648

Запорожские казаки под командованием Богдана Хмельницкого (1595–1657) из засады у речки Желтая ударили по польскому войску. Подоспевшая татарская конница во главе с Тугай-беем напала на поляков с тыла. Битва у Желтых Вод была выиграна.

kozak.donetsk.ua

5 МАЯ 1383

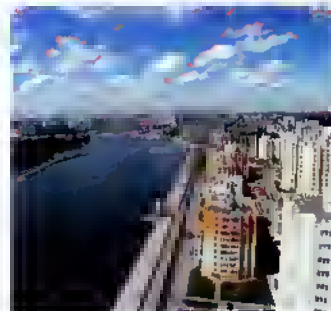
Литовский князь Витовт (1350–1430) пожаловал шляхтичу Василию Карачевскому междуречье Мурафы и Мурашки и прилегающие леса. Согласно дарственной грамоте, Карачевский на этих землях должен был основать город Княжа Лука (ныне Шаргород).

www.vstu.vinnica.ua/shar

6 МАЯ 1998

Столица Казахстана Акмола переименована в Астану. В 1961–1992 гг. город назывался Целиноград, а еще раньше – Акмолинск. Он основан российскими войсками в 1830 г. после присоединения к империи земель Среднего жуза (территория нынешнего Казахстана).

www.astana.dan.kz



10 МАЯ 1933

Члены молодежных нацистских организаций Германии публично сожгли «неарийские» книги. Г. Гейне (1797–1856) – запрещенный автор, попавший в список на уничтожение, – столетием ранее заметил: «Там, где сжигают книги, в конце концов сожгут людей».

www.calvin.edu/academic/cas/gpa

15 МАЯ 1848

Вышел первый номер еженедельника «Зоря Галицька» – первой газеты на украинском языке во Львове. В начале издание имело политическую направленность, но вскоре стало «листом повременным, посвященным литературному, общепольному и забавному чтению».

www.heritage.com.ua

11 МАЯ 1918

В Нью-Йорке в семье эмигрантов из Российской империи родился Ричард Фейнман (1918–1988) – выдающийся физик-теоретик, лауреат Нобелевской премии. Он одним из первых предложил идею квантовых вычислений и квантового компьютера.

lib.ru/ANEKDOTY/FEINMAN

16 МАЯ 2003

В 01:05:23 по Гринвичу произойдет лунное затмение. В течение нескольких часов тень Земли будет закрывать Луну. Это природное явление можно наблюдать в Европе, Северной и Южной Америке и Африке.

sunearth.gsfc.nasa.gov/eclipse/OH/OH2003.html

20 МАЯ 1873

Немецкий и латвийский эмигранты Леви Страусс (1829–1902) и Якоб Девис запатентовали в США новый вид одежды: брюки из джинсовой ткани с двойными швами и заклепками на карманах. Модель, получившая номер 501, предназначалась для рабочих.

www.levistrauss.com

21 МАЯ 1878

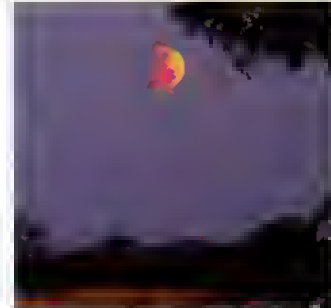
На острове посреди озера Кимзе у Альпийских гор состоялась закладка дворца Херренкимзее. Его построили по образцу Версаля для короля Баварии Людвига II (1845–1888). Через два года после его смерти дворец и сад были открыты для посетителей.

www.herren-chiemsee.de

22 МАЯ 1973

Роберт Меткалф (р. 1946) и Дэвид Боттс подготовили доклад о построенной ими сети Ethernet, объединявшей два компьютера – Michelson и Morley. Машины были названы в честь ученых, доказавших, что эфир (ether) – среды для передачи электромагнитных волн – не существует.

www.nag.ru



25 МАЯ 2005

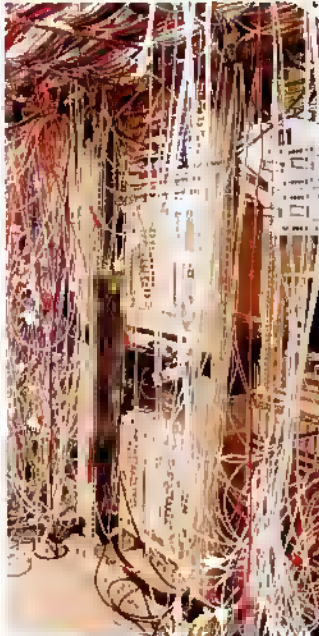
Состоится премьера фильма Star Wars: Episode III. Она приурочена к 28-летию выхода на экран первой части саги – Star Wars: Episode IV. Джордж Лукас (р. 1944) уверяет, что третий эпизод, наконец, завершит процесс создания киноэпопеи.

www.starwars.dax.ru

26 МАЯ 1923

Во Франции прошли первые автогонки на трассе Ле-Ман. Состязание выиграл французский экипаж на автомобиле Chenard & Walcker (средняя скорость 92 км/ч). С 1928 г. победителем становится участник, прошедший за 24 часа по круговой трассе наибольшее расстояние.

www.lemans.org



27 МАЯ 1958

В Цюрихе положено начало разработке алгоритмического языка IAL (International Algebraic Language), позднее переименованного в ALGOL. Широкого признания он не получил, но стал источником идей при создании других языков программирования.

www.helloworld.ru

28 МАЯ 1453

Войска султана Мехмеда II (1432–1481) разрушили стены Константинополя и штурмом взяли город. Последний император Византии Константин XI Палеолог (1403–1453) погиб в бою. Константинополь был переименован в Стамбул и стал столицей Османов.

www.medievalfortress.com

30 МАЯ 2003

В Хельсинки откроется фестиваль арт-софта Read_me 2.3. Создание программного обеспечения для утонченных пользователей-эстетов – новое направление в современном искусстве. Предыдущая «версия» фестиваля – Read_me 1.2 – состоялась в Москве.

m-cult.org/read_me

31 МАЯ 1223

Дружины князей Мстислава Удалого (?–1228), Даниила Галицкого (1201–1264) и Мстислава Романовича (?–1223) в битве на реке Калке потерпели поражение от монголо-татарского войска, возглавляемого ханами Дебе и Судебеем. Местоположение Калки историкам неизвестно.

litopys.kiev.ua

Насмотревшись и начитавшись во Всемирной Сети разнообразных Web-блогов, мы решили в порядке эксперимента создать свой собственный печатный аналог блога. Фактически перед вами линклист с небольшими аннотациями. Предложения для следующих выпусков ДПК-блога принимаются по адресу blog@itc.ua.

Эх, полить бы из магических кружек!
holisticnetworker.com/st/mugs.html

История Internet в России.
www.nethistory.ru

У вас есть враги? Если да, то имеется отличная возможность наложить на них проклятье прямо из on-line по методикам вуду.
pinstruck.com/sendacurse.htm

Неоновые огни Японии во всей своей красе.
www.neonsight.com

Горгульи и прочие монстры в архитектуре Нью-Йорка.
www.aardvarkelectric.com/gargoyle

ОТЗВУКИ ВОЙНЫ В ИРАКЕ

И надо было такому случиться, что небольшой поселок на далеком острове Тасмания оказался тезкой многострадальной столицы Ирака. Как сообщает австралийское подразделение ABC News, на сайт Bagdad Online Access Centre с тех пор, как началась война, ежедневно заходит более 15 тыс. человек.

Координатор этого ресурса Лорен Беннетт отмечает, что нередко посетители сайта высказывают слова поддержки, а некоторые даже предлагают материальную помощь. На самом деле население тасманийского Багдада не превышает 650 человек, а сам он расположен за 8 тыс. миль от своего несчастного иракского собрата.

Война в Ираке породила и очередную волну взломов. Так, атаку хакеров из группы Freedom Cyber Force Militia пережил англоязычный сайт спутниковой телевизионной сети «Аль-Джазира». «Свободные кибермилитционеры» заменили его содержимое изображением карты США, выкрашенной в цвета национального флага, и сопроводили это дело лозунгом Let Freedom Ring («Пусть звенит свобода!»).



В период военных действий дополнительные человеческие ресурсы требуются во многих сферах, имеющих к ним отношение. Вот и правительство Великобритании, обеспокоенное нехваткой шпионов и специалистов-ядерщиков, объявило набор на соответствующие должности в

MI5 и Atomic Weapons Establishment, которая разрабатывает проекты наращивания ядерного потенциала страны. Самое интересное состоит в том, что объявления рекрутеров были размещены на Web-сайтах по поиску работы, ориентированных на выпускников университетов.

Vector

ADSL решения

IP DSLAM

Comtrend CT-1000/CT-1020
ZyXEL IES-1000/2000/3000

ADSL модем

Comtrend CT-212/300/500/511
ZyXEL Prestige 640/650 серия
Asotel Dynamix UM ADSL

Харьков (0572) 43-1680
Киев (044) 228-7321
Молдова (+373 2) 23-4044
Полтава (0532) 56-3668
Одесса (048) 728-6644
Донецк (062) 382-6690
Днепропетровск (056) 370-1300
Львов (0322) 97-0945
Симферополь .. (0652) 57-6127

www.vector.kharkov.com
www.vectorkiev.com



Схема применения интернет-провайдером

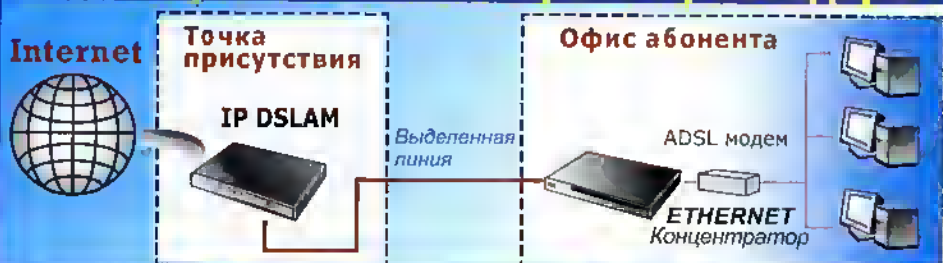
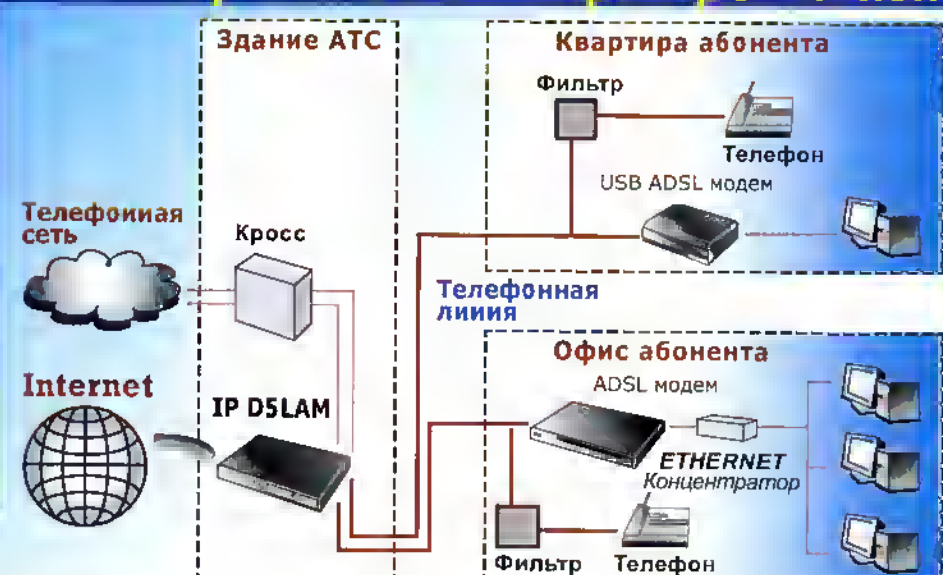


Схема применения оператором связи



КУХОННО-ТУАЛЕТНЫЙ WEB-СЕРФИНГ

В лондонском комплексе Earl's Court (где в прошлом году проходила ECTS, о которой мы подробно рассказывали) недавно состоялась очередная выставка на модную тему «Идеальный дом».

Что ни говори, а дизайнеры все-таки люди особые и мыслят не так, как заурядные обыватели. Мы уже не раз слышали о холодильниках и стиральных машинах с выходом в Internet. Какую же еще домашнюю утварь можно себе представить «обинтернетченной»? Ни за что не догадаетесь, пока не узнаете о двух экспонатах, представленных на упомянутой выставке выпускниками университета Brunell в разделе «Концепции будущего».

Памятуя о том, что очень многие, находясь в туалете, любят почитать свежие газеты, некий Эндрю Кубитт пришел к следующему выводу — это место как нельзя лучше подходит для Web-серфинга. Он решил, что на одной из



стен на уровне глаз пользователя следует установить устройство, позволяющее не только подключаться к Сети, но и распечатывать нужные материалы на рулонной туалетной бумаге.

А вот его коллега Чарльз Ингри-Шенн обратил свой взор

на кухонные аксессуары. Результатом изысканий стала разделочная доска с выходом в Internet. Пока повар, не отличающийся оригинальностью и воображением, режет на ней мясо, волшебная досочка вытаскивает для него из Сети интересные рецепты. ■

Периодическая таблица хайку.

www.iscifistory.com/scitaku/elements/periodichaiku.asp

Побегаем вместе с человечком в скафандре.

www.karn.hu/spacerunner.html

Кто из вас не любил одевать бумажных куколок? Вспомните детство!

www.over-the-moon.org/dollz/dollmaker/make.html

Анти-хитпарад блогов.

www.antibloggies.com/3/

«Яндекс» почернел. К чему бы это?

www.yandex.ru/black.html

Все (или почти все) замки мира

www.castles.org

Проект Propaganda Remix. Римейки классических американских постеров в антибушевском духе.

www.cafeshops.com/warposter

Футболки с номерами ICQ.

По 10 у.е. за штуку.

www.geekgarb.com/icq

GVC K2D Vector

- Windows 95/98/ME
- Windows NT/2000/XP
- Unix, Linux

Поддерживаемые протоколы:

- ITU-T V.90: 56000 bps max
- ITU-T V.34: 2400-33600 bps
- V.22, V.22bis, V.32, V.32bis
- V.21 и V.23
- MNP (ALT) и V.42 (LAP-M) коррекция ошибок
- MNP5, V.42bis и V.44 (для K2D) сжатие данных

GVC R21 Vector

Важно! Произведены аппаратные доработки для R21:

- Улучшения локального эхолодавления
- Защиты от кратковременных импульсных помех по телефонной линии
- Отключения параллельного телефона на время работы модема
- Защиты аналогового и коммутационного узла модема от высоких напряжений в телефонной линии

<http://www.vector.kharkov.com>

<http://www.vectorkiev.com>

Vector

Харьков (0572) 43-1680

Киев (044) 228-7321

Молдова . . . (+373 2) 23-4044

Полтава (0532) 56-3668

Одесса (048) 728-6644

Донецк (062) 382-6690

Днепропетровск (056) 370-1300

Львов (0322) 97-0945

Симферополь . . 0652 57-6127

Для ностальгирующих по «совку» — галерея советской реалистической живописи.

sovietart.narod.ru

Роман Кодзи Судзуки «Кольцо» (Ring). Первоисточник, давший жизнь нескольким нашумевшим кинофильмам.

www.susi.ru/ring

Математическое доказательство того факта, что девушки — это абсолютное зло.

www.lionlabs.com/humor/girls.html

Вегетарианство для всех.

www.veget.ru

Апология Дмитрия Диброва. Стильно!

www.tlv.ru/apology

Жемчужина желаний в раковине.

www.wishpearl.ru

В честь Дня космонавтики — «Российская астрономическая сеть».

astronet.ru

Алкогольное лото для самых маленьких. Играйтесь, детишки.

kakandokalo.ru/lotodolalo

Живой Интернет. Наш ответ «Живому журналу».

www.il.ru

Большая литературная среда

www.svlstok.ru

Нестандартные сказки Людмилы Петрушевской

www.skazka.com.ru/article/petrush/petrush.html

Еженедельный Web-журнал. Лучшие образцы советского юмора 70–80-х годов

vekruksmeha.ru

Наш украинский ответ Мясне. Флэш-мультфильм о двух яйцах.

www.200.com.ua

Игра и эксперимент «Из песни...не выкинешь»

www.kulchki.com/centroht/cgi/kl/main.cgi

«Супербизон» — открытый чемпионат России по футбольным прогнозам

www.sbz.ru

Здесь куют чего-то железного. Очень неплохой онлайн-журнал о «тяжелом металле»

musica.mustdie.ru

ВСЕМИРНАЯ СЕТЬ ОТПРАЗДНОВАЛА ДЕНЬ ДУРАКОВ

1 апреля, как известно, отмечают не только в реальной жизни, но и в Сети. Я бы сказал, что онлайн-розыгрышей, сфабрикованных новостей и прочего веселья в Internet даже больше, чем в офлайне.

Чем же интернет-путники потешали публику в этом году? Были затронуты и экономика, и политика, и технологии, и развлечения.

Rambler.ru объявил о том, что начался обмен зеленых долларовых купюр на розовые (www.rambler.ru/db/news/msg.html?mid=3324454). Информационному ресурсу Ytpo.ru стали известны подробности эпидемии «атиничной диареи» среди солдат американского контингента в Ираке (www.ytpo.ru/articles/2003/04/01/138074.shtml).

Сайт AMDZone поделился эксклюзивной информацией (www.amdzone.com/articleview.cfm?ArticleID=1261) о том, что компания AMD выходит на другие рынки и в соответствии с новой стратегией меняет расшнфровку своего названия. Теперь аббревиатура AMD означает Advanced Mini Distributor («Продвинутый дистрибьютор мяты»).

Valve послала небезызвестного дизайнера уровней Левеллорда (www.levelord.com) в Кувейт с целью проведения полевых исследований, результаты которых планируется использо-



зовать в следующем воплощении Counter-Strike.

Фирма 3DRealms объявила, что вскоре Duke Nukem Forever будет портирован на игровую систему Atari 2600 (www.3d-realms.com/duke4/dnf2600.html).

Ни один из последних All Fools Day не обходился без сенсационных пресс-релизов от K-D Lab. Не нарушив этой традиции, КаДавры анонсировали интерфейс нового поколения. Его собираются встроить в ядро операционной системы с кодовым названием Longhorn, над которой сейчас работает Mi-

crosoft. Пользователи получат в свое распоряжение не обычный плоский стол с иконками и обоями, а нечто, напоминающее виртуальный пластинин, меняющий форму от интуитивно понятных движений мышиного курсора. Новый уровень интерактивности и индивидуальной настройки имеет рабочее название **DigitTop**. Вы в прямом смысле сможете «копаться» в своем интерфейсе, настраивая его внешний вид и функциональность через легко контролируемые и визуально очевидные объемные изменения мягкой интерфейсной «почвы». ■

ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНАЯ МЕСТЬ ОБИЖЕННОЙ ЗКС-СУПРУГ

Некая Мишель Галлион несколько лет назад развелась со своим мужем. У ее бывшего супруга появилась новая избранница, с которой он сочетался законным браком, что крайне расстроило Мишель. Посему она стала вынашивать планы мести «подлой разлучнице». А инструментом мстительницы стали, как водится, компрометирующие фотографии и Internet.

Каким-то образом Мишель удалось выкрасть весьма откровенные и «горяченькие» фото нынешней жены бывше-

го любимого. Для начала экс-супруга стала угрожать парочке, что опубликует «веселые картинки» в Сети. Те не испугались и мгновенно обратились в полицию. Стражи закона попытались признать мадам к порядку, но она преспокойно заявила, что инцидент не черпан и, дескать, снимки возвращены владелице.

Год спустя история вышла на новый виток. В почтовые ящики друзей и родственников супружеской пары посыпались письма с «картинками». Ту же «клубничку» обозленная дама выложила на одном из Web-сайтов, сопроводив фотогра-

фии информацией о «модели» с указанием домашнего телефона. Представляете, какая свистопляска началась после этого!

В конечном итоге г-жа Галлион была арестована, поскольку все «исходники» таки были обнаружены на ее компьютере и отвергаться не удалось. Теперь ее ожидает суд. Он будет проходить в Техасе, относящемся к числу штатов, где действуют законы против кибердомогательства и других преступлений подобного рода. Киберхулиганке грозит 180 дней тюремного заключения и штраф 2000 долларов. ■

СТРАНА НЕТЛАНДНЯ СУЩЕСТВУЕТ

Никакого отношения к слову нет, что значит «сеть», она не имеет, а ее название – Neverland – отлично знакомо тем, кто читал историю (или смотрел мультфильмы) о Питере Пене. Это страна не нанесена ни на одну карту, события, в ней происходившие, не вписаны ни в какие анналы истории. Она порождена воображением писателей, киношников, игровых и другой творческой братии.

Есть, однако, люди, всерьез увлеченные вымышленными мирами. Web-сайт «Эдгар Говерно – историк того, что никогда не происходило» (www.mts.net/~arphaxad/history.html) – настоящий клад сокровищ. Хотя дизайн как таковой здесь никогда не водился, уйти с его страниц чрезвычайно трудно.

Еще бы, пока пересмотришь все ссылки на timelines (временные линии) миров, относящиеся к 273 телесериалам, кинофильмам, комиксам, книгам, играм, может пройти целый день.

Нашему главному редактору посвящая ссылку на «Хронологию Star Trek» (www.mts.net/~arphaxad/chronos.html), а себе, любимому – на громадный документ обо всех таинственных событиях, которые происходили в небольшом городишке Твин

Пикс (www.twinpeaks.org/archives/references/timeline), и на историю славных дел агентов ФБР Фокса Малдера и Даны Скалли (www.thetwink.com/xt).

Где еще вы найдете разложенный по оси времени боевой путь храброго археолога Индианы Джонса (www.innermind.com/youngindy/info/indy.htm) или хронику леденящих кровь ужасов, датированных «Пятница, 13-е» (www.houseofhorrors.com/friday-time.htm).

Есть и другие ресурсы, знакомящие с придуманными странами и их географией, например «Словарь воображаемых мест» (home.nyu.edu/~kan209).

А вот в «Невидимой библиотеке» (www.invisiblelibrary.com) собраны книги, которых в реальном мире никто никогда не держал в руках. В каталоге этого уникального книгохранилища мы находим и труд Бильбо Бэггинса «Туда и обратно», и произведения Воннегутовского Килгора Траута, и «Книгу 9-ти врат Королевства Теней» из модного «Клуба Дюма» Артуро Переса-Реверте и еще массу rarитетов.

И наконец, упомянем о «Музее неработающих устройств» (www.lhup.edu/~dsimanek/museum/unwork.htm). Основа его экспозиции – всевозможные вечные двигатели всех времен и народов.



международная київская фотоярмарка

29 мая — 1 июня
2003 года

Торгово-Промышленная палата Украины
Киев, Б. Житомирская, 33



— ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ И
ЛЮБИТЕЛЬСКАЯ ФОТОТЕХНИКА
ФОТОМАТЕРИАЛЫ И
АКСЕССУАРЫ

— ЦИФРОВАЯ ФОТОГРАФИЯ

— ПРИКЛАДНАЯ ФОТОГРАФИЯ И
ФОТОУСЛУГИ

— СЕМИНАРЫ И МАСТЕР-КЛАССЫ

— ФОТОВЕРНИСАЖ

— КОНКУРСЫ ЛЮБИТЕЛЬСКОЙ
ФОТОГРАФИИ

Организаторы: ИВЦ «Реал»,
Союз фотохудожников Украины, Украинский Подиум.

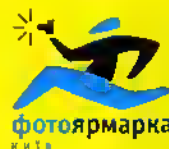
При поддержке: журналов Business Print, Foto & Video,
Digital Print, Hot line, Домашний ПК, Зеркало Рекламы,
Компьютерное Обозрение, Наружная Реклама
ИД ФотоМедиа, РА Фото Бизнес News.

Интернет-поддержка: www.minilab.com.ua

Дирекция:
в Украине: т/ф: +380(44) 294-8729,
+380(44) 269-8502,
e-mail: podium@svitoline.com

в России: т/ф: +7(812) 275-7561,
+7(812) 277-6089,
e-mail: photo-fair@peterlink.ru

<http://www.real-fair.com>





КРИ 2003:

ЦИА РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРН



Олег Данилов, Александр Птица

Количественный и качественный скачок, который сделала игровая индустрия стран бывшего СССР за последние несколько лет, виден невооруженным глазом. Появились игры и команды разработчиков, уже признанные в международном масштабе (вспомним хотя бы тек же GSC Game World, «1C: Maddox Games» или Nival Interactive). Еще больше тек, кто со здоровым честолюбием всеми силами стварається достичь высот, на которые поднялись «братья по оружию».

Ушли в прошлое времена, когда отечественные разработчики «варились в собственном соку» и общались практически только по e-mail и ICQ. Зато образовалась настоящая, как говорят некоторые издатели, «правильная» тусовка для обмена опытом, демонстрации успехов игрокостроительства и, наконец, неформального общения. Ее имя —

KPII, что расшифровывается крайне просто: «Конференция Разработчиков Игр».

Идея проведения KPII родилась в процессе Internet-общения на специализированном Web-ресурсе dev.dtf.ru около года назад. На том же форуме выяснилось, что многие «асы» российской игровой индустрии, такие, как «1C», «Акелла», Nival Interactive, очень заинтере-

ресованы в том, чтобы подобное событие состоялось. И они доказали это делом, обеспечив спонсорскую поддержку организаторам, которыми, как нетрудно догадаться, стали парни из Санкт-Петербурга, работающие на сайте DTF.RU. Вы

себе даже не представляете, какой колоссальный объем работы пришлось проделать его в общем-то немногочисленной команде.

И вот, наконец, все подготовительные хлопоты позади, наступил «день X» — 21 марта, и к одному из корпусов Московского государственного университета им. Ломоносова, который любезно предоставил для мероприятия свои аудитории, потянулись участники и гости конференции.

Москва встретила небольшой десант «Домашнего ПК» не по-весеннему: восьмиградусным морозом, пургой и жуткими петрами. Но все буднично мартовских погодных катаклизмов отойшло на второй план, когда, быстро пройдя процедуру регистрации и получив свои прессе-бэджи, мы принялись осматриваться и выныкать в суть происходящего.

С первых же минут почувствовалась атмосфера такой большой «своей компании», причем буквально во всем. Никому не известный новичок



Почти аншлаги!

разработчики всех стран — соединяйтесь!



Парни из киевской команды Digital Spray Studio стали виновниками одного из главных сюрпризов КРИ 2003

мог запросто общаться с топ-менеджером крупного издателя — в своем диалоге они без труда находили темы, интересные обоим. Порадовало обилие знакомых лиц земляков-украинцев. Порой казалось, что их здесь даже больше, чем россиян (кстати, по официальным оценкам, число зарегистрированных участников перевалило за тысячу). Ну а тот факт, что продукты, продемонстрированные нашими разработчиками, не остались незамеченными, а даже наоборот — вызвали неподдельный интерес присутствующих, не подлежит сомнению. В этом вы убедитесь, читая другие материалы нашей подборки.

В качестве хорошего примера для подражания организаторы КРИ выбрали Game Developers Conference (GDC), ежегодно проходящую в «сердце Силиконовой Долины» Сан-Хосе, и аналогичный лондонский форум европейских разработчиков GDCE. КРИ были построены, так сказать, по их «образу и подобию».

В структуре конференции можно было выделить несколько «самодостаточных» блоков — собственно лекционно-семинарскую программу; мини-выставку, на которой показывались игры, уже имеющие издателей (см. с. 90–91); ярмарку проектов, где амбициозные новички всеми силами старались заинтересовать потенциальных покупателей и привлечь вни-

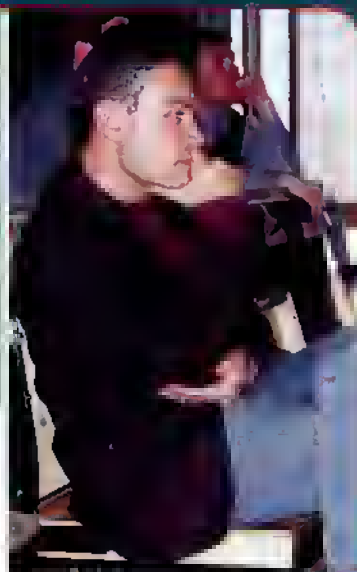
мание прессы (см. с. 94–95); ярмарку вакансий и церемонию присуждения наград KRI 2003 AWARDS (см. с. 92–93).

«Почтили» своим присутствием это мероприятие и зарубежные гости. Большой цикл лекций провели представители платинового спонсора конференции — корпорации Intel. Компания Criterion Software, известная игрокам блестящей гонкой Burnout 2, представляла пакет инструментальных средств для создания игр RenderWare. Между прочим, на его базе разработано большое количество хитовых игр, в том числе и супербестселлеры последних лет GTA 3 и GTA3: Vice City. Коллеги-конкуренты из NVidia и ATI поделились секретами программирования графики. Специалисты старейшей британской игровой компании Codemasters (Colin McRae Rally, Operation Flashpoint) познакомили публику с особенностями взаимодействия издателя и разработчика.

И конечно, аншлаги наблюдались на лекциях российских



Какая новая, по-хорошему безумная идея генерируется сейчас в голове KramK-a?



Асы тоже учатся. Сергей Орловский (Nival) внимательно слушает коллегу

«звезд». Много шума наделало выступление несравненного Андрея Кузьмина aka KramK-a, руководителя калининградской команды K-D Lab. Гейм-гуру просто загибал пальцы аудитории своей не лишней эзотеричности проповедью о глубинных аспектах построения. «Секс-символ» российской игровой индустрии Сергей Орловский (Nival Interactive) убедительно доказывал, что до желанного успеха можно доехать не только на «Феррари», но и на обычном самокате (т. е. всегда следует пытаться найти оптимальный путь к поставленной цели, используя реально существующие ресурсы). При этом он наглядно проиллюстрировал свои тезисы, прокатившись по сцене на настоящем самокате.

Два дня, проведенные на КРИ, были полны сюрпризов. Так, наша «коллекция» украинских разработчиков игр пополнилась новыми «экспонатами». С двумя из них — северо-донецкой компанией Best Way и киевлянами из Digital Spray Studio — вы познакомитесь уже в этом номере журнала (см. с. 96–99). Мы увидели также первый большой российский проект для консолей нового поколения («акеловский» байкерский action Axle Rage для PS2). Впрочем, открывайте следующую страницу и читайте, читайте, читайте...

Лучшие проекты КРИ



«13-й подвиг Геракла»

К сожалению, по различным причинам в КРИ 2003 приняли участие далеко не все российские издатели компьютерных игр. Тем не менее, флагманы рынка — «1С», «Бука» и «Акелла» — имели собственные стенды, на которых показывались перспективные проекты, готовящиеся к выпуску в этом и следующем году.

Безусловно, самую большую и многообещающую линейку игр показала фирма «1С» и ее партнеры. Причем особое внимание на стенде «1С» было уделено военным играм, которых у нас не считая вышедшего сразу после окончания КРИ «Блицкрига» от Nival Interactive, целых три. Все они стратегические, но разительно отличаются друг от друга. О пошаговой тактике «Операция Silent Storm» (Nival

Interactive) и тактической стратегии «В тылу врага» (Best Way) вы можете прочесть в других материалах этого номера. Третий проект — «Вторая мировая» от «1С: Madox games».

Несмотря на обилие потрясающих картинок из этой игры, показывающих сверхдетализированные ландшафты, симпатичные городки и деревеньки, а также досконально смоделированную военную технику Советской Армии и фашистской Германии и некоторые боевые сцены, информации о ней не так уж и много. Известно, что данная стратегия реального времени создается на базе кардинальным образом перестроенного движка симулятора «Ил-2, Штурмовик». В распоряжении игрока — до 16 подразделений различных типов, начиная от пехотных отделений и

заканчивая танками, артиллерией, машинами снабжения и т. д. Основной упор делается на управление человеческими ресурсами, историческую достоверность и реалистичность. Показанное на КРИ неинтерактивное демо игры, к сожалению, не пролило больше света на данную игру.

Еще один загадочный проект «1С», о котором пока что опять-таки нет никакой конкретной информации, — «Дальнобойщики 3» (SoftLab-Nsk). На конференции он был представлен весьма агрессивным роликом, который позволял сделать вывод, что в новой версии экономически-спортивного симуля-

за исследование мира, за меткую стрельбу, за быстрый отстрел монстров и даже за артистичность. По нашим сведениям, в игре планируются некоторые существенные изменения, так что мы собираемся в ближайшее время посетить офис Action Forms и узнать подробности.

Еще о двух проектах, показанных «1С» на КРИ 2003, — «Механоидах» (Sky River) и «Периметре» («К-Д ЛАБ») — вы можете также прочесть в этом номере.

Компания «Никита» на своем стенде, наряду с великолепными SMS-играми, которые, к сожалению, недоступны у нас в стране, демонстрировала и первую



«Демурги II»



«Сфера»

тора многотонных грузовиков снова будет использоваться так полюбившийся всем soundtrack от «Арии». Остальное — дата выхода игры, нововведения и пр. — покрыто мраком.

Повинка в линейке фирмы «1С» — шутер с элементами RPG от киевской команды Action Forms — «Винсектор: Зверь внутри» (бывшая «Винсектор: Остров доктора Моро»). И хотя на стенде демонстрировалась пресс-демо годичной давности, уже по нему можно было судить о потенциале игры. Больше всего в этой демо-версии она напоминает «Серьезного Сэма» с возможностью развивать параметры героя, а также с большим числом разнообразных бонусов —

отечественную MMORPG «Сфера». Ее издателем выступит все та же «1С». В принципе, это достаточно стандартная многопользовательская онлайн-овая RPG с возможностью создания пильдрий, захватами замков, иерархической лестницей, титулами, двумя школами магии — алхимической и магической, городами с NPC и «охотничьи» угодами. В графическом плане игра выглядит на уровне своих западных аналогов, близок к ним и геймлей. Сейчас «Сфера» находится в стадии бета-тестирования.

Nival Interactive, работающая в содружестве с «1С», привезла на КРИ сразу три проекта. Один из них — стратегия реального

«Ударная сила»



времени на тему второй мировой «Блицкриг» — уже появился в продаже. О втором, «Операция Silent Storm», вы прочтете на следующем развороте. Третий — ожидаемые всеми фанатами «Демнури II». Во многом изменения во второй части вызваны пожеланиями самих игроков. Среди них стоит упомянуть и увеличенный почти в два раза набор заклинаний, и появление «серой», доступной всем магии, и нелинейные кампании с одним общим героем, который со всеми заработанными картами и бонусами переходит из миссии в миссию, и редактирование колоды в любой момент, и появление кораблей, и конструктор артефактов. Одним словом, нас ждет совсем другая игра.

«Акелла», помимо орденосных «Корсаров II» (издатель и СНГ — «1С») и свежее изданной приключенческой Axel Rage (см. с. 92–93), может похвастаться появлением в своей линейке юмористического квеста «13-й подвиг

Геракла» от киевской Spector Studio, который уже очень скоро поступит в продажу. Правда, данный проект почему-то показывался не на стенде «Акеллы», а в рамках «Ярмарки проектов».

Старейшая игровая компания СНГ «Бука» вместе с ролевой стратегией «Магия войны» (Targem), получившей приз «Лучший дебют КРИ 2003», продемонстрировала аркадный вертолетный симулятор «Ударная сила» (G5 Software). В отличие от предыдущего проекта студии «Красная Акула», «Ударная сила» — действительно в большей мере симулятор. Шесть пилотируемых вертолетов, включая российские Ка-50, Ка-52 и Ка-58, 15 параметров реалистичности, достоверное моделирование систем вооружений и авионики. Игроку придется бороться с различными террористическими группировками, в том числе с «Аль-Каидой», «Тиграми освобождения Тамил Илама» и бандами наркобаронов.



Шон Линг — милитаристичный пацифист



тить, что тематика всех проектов там военная. Но существует множество других сеттингов — fantasy, sci-fi и т. п. Почему именно война?

Ш. Л. На самом деле я очень мирный человек, где-то даже пацифист. И делаю много такого, что никоим образом нельзя назвать «милитаристским». Да и в Jagged Alliance, как вы знаете, много несерьезного, даже юмористичного.

«ДПК» Как случилось, что Вы стали сотрудничать с Nival Interactive при создании «Операции Silent Storm»?

Ш. Л. О, это вообще очень интересная история. На самом популярном сайте для разработчиков gamasutra.com есть доска объявлений. Вот ребята из Nival и написали там, что, дескать, ищут сценариста, имеющего опыт работы над играми типа JA.

Представьте, в каком они были шоке, когда я, сценарист той самой игры, откликнулся на их предложение. Они пригласили меня к себе «в гости». Так, в декабре 2001 года я оказался в Москве. В принципе, основная задумка и сюжетная канва уже были готовы. То есть, по большому счету, оригинальные идеи сценария принадлежат не мне. Моя же главная задача — разработка персонажей, их предыстории и, конечно, диалоги.

«ДПК» В чем Вы видите сходство и различия Jagged Alliance и «Операции Silent Storm»?

Ш. Л. Сходство состоит в том, что они одного и того же типа. Правда, поскольку действие Silent Storm происходит в «декорациях» второй мировой, она более реалистична, нежели Jagged Alliance. Но вместе с тем это не симулятор. Мы не пытаемся точно отобразить WWII. Она является фоном, сеттингом. Есть, конечно, какие-то элементы, действительно имевшие место в истории, но, скорее, все можно описать такими словами: «Подобные события могли произойти».

«ДПК» Ну и напоследок откройте нам свои личные игровые предпочтения и привязанности.

Ш. Л. Мне нравится практически все, однако я не силен в симуляторах и god-sim games. Люблю стратегии, RPG (к одной из них, Wizardry 8, даже сам руку приложил в качестве режиссера озвучки) и старые приключения от Lucas Arts вроде Full Throttle.

Среди зарубежных гостей КРИ 2003 был человек, «виновный» в том, что многие наши читатели так много времени провели в придуманном им игровом мире. Это сценарист и гейм-дизайнер из Канады Шон Линг. Мы не могли не воспользоваться шансом пообщаться с ним.

«ДПК» Шон, расскажите о тех проектах, где Ваше имя значится в Credits.

Ш. Л. Я принимал участие в создании всех четырех игр из серии Jagged Alliance — для самого первого JA писал сценарий, диалоги и разрабатывал персонажей, а во всех остальных (JA: Deadly Games, JA 2, JA2: Unfinished Business), кроме этого, вместе с Линдой и Изном Карри занимался и гейм-дизайном.

«ДПК» Итак, прежде всего Вас нужно назвать писателем. Отсюда и наш вопрос. Какое значение для успеха игры, по Вашему мнению, имеет сюжет?

Ш. Л. В принципе, существуют отличные игры, вообще не имеющие сюжета, например те же The Sims или SimCity. Однако для тех из них, которым действительно по-настоящему он требуется (они называются story-driven), очень важны увлекательная фабула, яркие характеры персонажей и «правильные» диалоги.

«ДПК» Если взглянуть на Ваш послужной список, то можно заме-

Лауреаты КРИ



Приз «Лучший издатель» неплохо смотрится на фоне норпоративной желтой футболки руководителя игрового направления «1С» Юрия Мироснинова

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НАГРАДЫ

Пять призов в перечне КРИ 2003 Awards имели особый статус. Если основная масса наград присуждалась конкретным проектам, то эти вручались самым выдающимся разработчикам и издателям.

Приз от индустрии КРИ 2003 – «Бука»

Здесь нельзя не согласиться с вердиктом, в котором отмечен огромный вклад этой компании в развитие игровой индустрии СНГ, особенно на этапе ее становления.

Приз от прессы КРИ 2003 – «К-Д Лаб»

Харизматичный КранК и его Кадавы – давние любимцы журналистов. А тут еще и лекция КранКа про агрессию оказала несомненное влияние на пишущую братию.

Лучшая компания-локализатор КРИ 2003 – «Акелла»

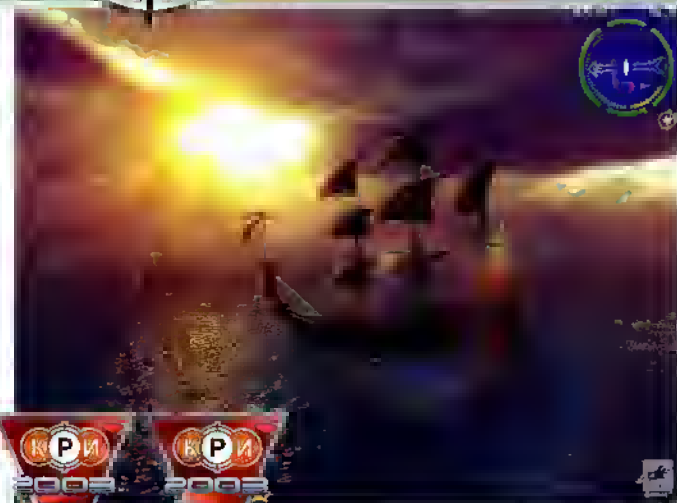
На сторону «Акеллы» чашу весов перетянула титаническая работа, проделанная компанией в процессе локализации The Elder Scrolls III – Morrowind и ее дополнения Tribunal.

Лучшая компания-разработчик КРИ 2003 – Nival Interactive

Мощное трио игровых проектов в составе «Блицкриг», «Операция Silent Storm» и «Демидурги II» вывело Nival в победители в данной номинации.

Лучшая компания-издатель КРИ 2003 – «1С»

Сомнений в том, кто станет обладателем этого приза, не было. Назовите другую компанию, которая могла бы похвастаться таким количеством (и качеством) уже выпущенных и готовящихся игр?



«КОРСАРЫ 2»

Разработчик «Акелла»

Издатель «1С»

И хотя сразу после КРИ игра сменила название на Pirates of the Caribbean, потеряла главную героиню и обзавелась новым сюжетом – это все те же «Корсары». Только теперь Pirates является официальным продуктом одноименного голливуд-

ского блокбастера, выходящего на экраны в июне этого года. Одновременно с ним сразу на двух платформах PC и X-box появится и игра. Несомненно, это первый проект класса AAA в отечественной индустрии, и приз абсолютно заслужен.

Что же касается второй награды... Видели бы вы, какое здесь море и парусники... Сравнить просто не с чем, картинка, кажется, сейчас оживет. По графике конкурентов у «Корсаров» нет.

AXLE RAGE

Разработчик «Акелла»

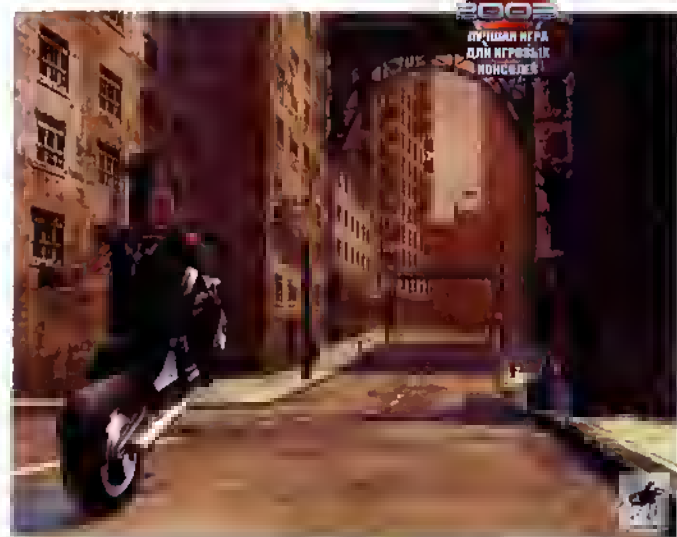
Издатель «1С»

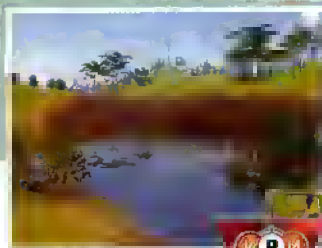
Эту номинацию мы бы осмелились назвать «знаковой». Наконец-то элита отечественного игрового устройства заявила о своих более чем серьезных намерениях в сфере продуктов для приставок нового поколения. Одной из первых ласточек станет Axle Rage – «кинематографический» 3D-action с видом от третьего

лица. С приключениями крутого байкера Акселя в постапокалиптическом мегаполисе Нетсдейле вначале познакомятся счастливые обладатели Sony PlayStation 2, чуть позже игра будет портирована и на PC. Первые впечатления от интро и фрагментов игрового процесса навевали воспоминания и о Road Rash, и о GTA 3, и о The Getaway.



«Благодарственная» речь вице-президента «Буки» Александра Михайлова

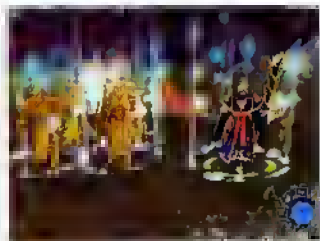




«МАГИЯ ВОЙНЫ»

Разработчик Targem
Издатель «Бука»

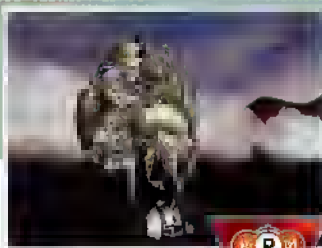
Хотя разговоры о ролевой стратегии «Магия войны» от компании Targem идут уже давно, первое официальное представление игры произошло именно на КРИ. Проект можно условно назвать конкурентом Warcraft III. Из отличительных особенностей «Магии войны» стоит отметить гибкую систему развития как самого персонажа, который может улучшать свои магические или полководческие таланты, так и подконтрольных ему отрядов (их число будет достигать десятков); динамическую систему генерации побочных квестов и отличный графический движок, способный отображать весьма масштабные битвы.



«В ТЫЛУ ВРАГА»

Разработчик Best Way (Северодонецк)
Издатель «1С»

Хотя считать зарубежом по отношению к России нашу страну как-то непривычно, факт остается фактом — «Лучшей зарубежной игрой КРИ 2003» признана украинская тактическая стратегия «В тылу врага». Действительно, беглое знакомство с проектом создает небывалое ощущение. Кажется, что перед тобой не первая демо-версия, а уже совершенно готовая игра, настолько все продумано и органично. Более подробно об этом проекте можно прочесть на с. 98.



«МЕХАНОИДЫ»

Разработчик SkyRiver Studios
Издатель «1С»

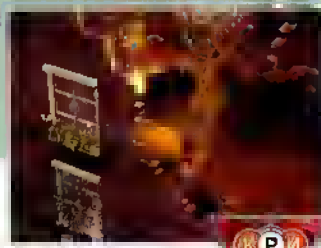
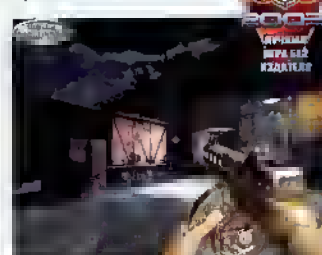
«Механоиды» от SkyRiver Studios — действительно очень нестандартная игра. Начнем с того, что это RPG, в которой в качестве персонажей как главного, так и второстепенных, а также в роли противников выступают... разумные роботы, помещенные в летающие шасси — глайдеры. Соответственно, развитие персонажа заключается в улучшении характеристик собственного глайдера, его брони, двигателя, оружия и т. д. При этом, хотя боевая часть игры больше всего напоминает аркаду, экономика-политическая должна быть весьма развитой. В игре обещаны несколько враждующих организаций роботов, система общения и торговли.



YOU ARE EMPTY

Разработчик Digital Spray Studios (Киев)

Еще одна украинская игра, впервые показанная на КРИ, буквально покорила пишущую братию. Тяжелый дух тоталитаризма и «сопка» конца 50-х годов прошлого века просто пропитывает Your are EMPTY, что в сочетании с достойной графикой и великолепным сюжетом создает незабываемое впечатление погружения в наше недалекое прошлое. Кстати, сразу после конференции разработчики уже получили предложения от нескольких издателей. Подробнее об этом проекте читайте на с. 96.



«ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM»

Разработчик Nival Interactive
Издатель «1С»

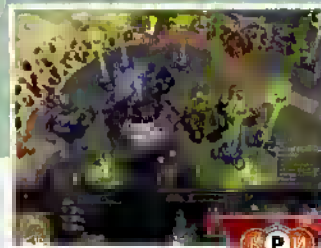
Игровой дизайн — необычайно емкое понятие, включающее в себя как собственно основную идею игры, так и нюансы ее конечной реализации. Проекты студии Nival всегда отличались именно продуманным дизайном, не стала исключением и ролевая пошаговая тактика «Операция Silent Storm». В этой игре, действие которой происходит во время Второй мировой войны, вам предстоит совершить ряд секретных операций в тылу врага, командуя диверсионным отрядом одной из трех стран. Показанная на КРИ игровая бета-версия поражает сбалансированностью, богатством возможностей и отличной графикой.



«БЛИЦКРИГ»

Разработчик Nival Interactive
Издатель «1С»

Говорят, сотрудники Nival Interactive перерыли просто горы военных архивов, стараясь наиболее достоверно реализовать в своей стратегии «Блицкриг» технические характеристики боевой техники времен Второй мировой. Но кроме чисто цифровых параметров танков, пушек и самолетов, авторы уделили внимание и звуковому оформлению своего проекта. По мнению специалистов — это первая стратегия, в которой каждый юнит звучит «голосом» своего реального прототипа.



«ПЕРИМЕТР»

Разработчик «К-Д Лаб»
Издатель — «1С»

Никаких слов не хватит, чтоб рассказать, что такое «Периметр» даже на нынешнем этапе его разработки. Это нужно видеть, это нужно чувствовать, в это нужно погружаться, в этой проработанной до мелочей Вселенной нужно жить.

Основа всех основ «Периметра» — терраформинг. Технология изменения детального игрового ландшафта в реальном времени подвластна пока только волшебникам из «К-Д Лаб».

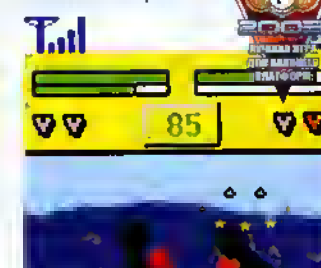
Если КранКу со товарищи удастся сбалансировать игру так, чтобы заложенные в ней уникальные принципы терраформинга и захвата территории удачно сочетались с устоявшимися в RTS традициями, то может получиться истинный шедевр.



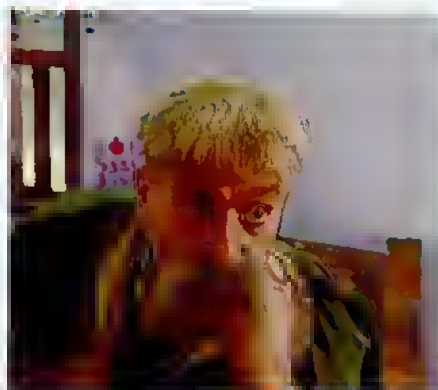
FIGHT HARD 3D

Разработчик G5 Software
Издатель Reaxion

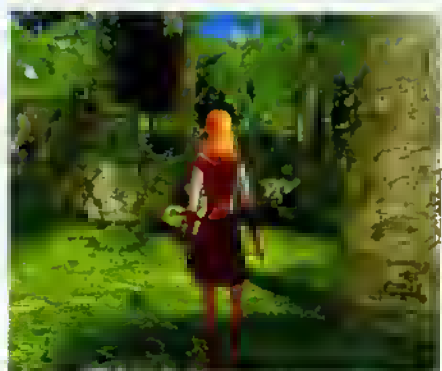
Хотя на КРИ 2003 было показано не много игр для handheld-платформ, а к ним организаторы отнесли как PDA, так и мобильные телефоны, одна из них выделялась особенно ярко. Это трехмерный (!) файтинг (!) для мобильных телефонов на платформе BREW — Fight Hard 3D. Лично попробовав эту игру, могу с уверенностью сказать, что действо и вправду получилось на редкость увлекательное и затягивающее, несмотря на бедность визуальных возможностей мобильного телефона.



Ярмарка проектов



Команда «Дядюшка Рисёч» (Украина, Харьков)
Проект «Бий. История, рассказанная заново»
Жанр интерактивный фильм
Издатель «Дискус»
Web-сайт нет



Команда ArtyShock (Россия, Москва)
Проект Mirror Land («Миреленд»)
Жанр action/adventure
Web-сайт www.artyshock.net

Пройти мимо компьютера, на котором демонстрировалась action/adventure



Команда DVS (Украина, Николаев)
Проект Accession to the Throne («Восхождение на трон»)
Жанр пошаговая стратегия
Web-сайт www.dvshome.com

Еще один интересный проект от украинских разработчиков. При первом зна-

Кто из игроков со стажем не помнит гениальную сферровскую «Фантазмагорию». В прошлом году российская компания «Дискус» (не путать с запорожским «Дискусом») совместно с SoftClub выпустила ее официальную локализацию. Видимо, в процессе работы и родилась идея сделать «кинематографический» квест на материале, который даст сто очков форы классическому игровому ужастнику Роберты Уильямс.

Да, господа, Николай Васильевич Гоголь в качестве соавтора сценария игры «Бий. История, рассказанная заново» — это вам не кто-нибудь. И как же здесь обойтись без украинских разработчиков, посему к проекту подключилась харьковская команда «Дядюшка Рисёч» и профессиональные театральные актеры.

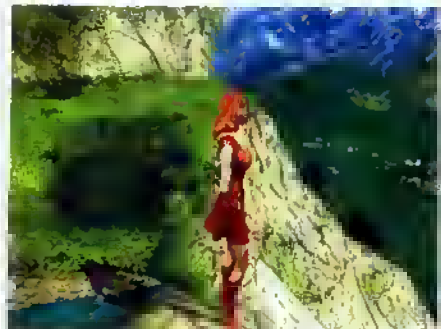
В игре будут сочетаться фотореалистичные рендеренные игровые сцены, трехмерные ан-

мированные модели «нечистой силы» и животных и настоящие профессиональные театральные актеры. Выдели бы вы, как плачет Сотник над гробом Панночка!

Р. S. Говорят, что нас ждет еще и альтернативная концовка, так сказать, не по Гоголю...



влекательно. Собственно о самой игре на сегодня известно следующее — это динамичная action/adventure в фэнтезийном окружении с большим числом боев и несколькими различными персонажами. Возможно портирование проекта на Xbox. По последним сведениям, игра уже нашла издателя.



кометве с Accession to the Throne может сложиться впечатление, что перед вами почти стандартная action/adventure — симпатичные трехмерные ландшафты, фигурки героя с мечом за спиной, вид от третьего лица, свобода перемещений... Из самом деле это только один из режимов игры — исследование мира. Как только герой столкнется с противником, все изменится. Вот вы уже на своеобразной арене во главе армии, состоящей из десятка отрядов по 16 бойцов в каждом, — теперь это трехмерная пошаговая стратегия. По сути «Восхождение на трон» — почти те же «Герои», но в отличие от прототипа здесь нет миссий — мир игры один, и вы можете сколько угодно исследовать его, поднимаясь со дна общества, где вы, наследник древнего рода, оказались после падения

родового замка и гибели королевской семьи, обратно к вождьственному трону.

Мы надеемся в следующем номере «Домашнего ПК» более подробно рассказать об этой игре и разрабатывающей ее команде DVS из Николаева.





Команда X-Team (Россия, Москва)

Проект Ostrich Runner

Жанр гоночная аркада

Web-сайт www.orunner.com

Яркие краски просто слепили глаза, игровой процесс (несмотря на всю свою кажущуюся простоту) не на шутку завораживал, ну а после минуты-другой собственноручного «тестирования» оторваться от «Страусиных гонок» было совершенно невозможно.

Если бы на КРП существовал «Приз зрительских симпатий», то Ostrich Runner явно

оказался бы вне конкуренции. Вы спросите почему? Веселый оп, добрый, радующий глаз и душу. В конце концов, в нем соблюдены все проверенные годами атрибуты великолепной гоночной аркады – отличный дизайн трасс, множество бонусов и (естественно)



препятствий, очаровательные (и до колликов смешные) персонажи, наконец, наличие как одиночного, так и мультиплеерного (6 игроков по LAN или split-screen) режимов.

Графика, реализованная с помощью технологии Toon Shading, создает впечат-

лениям, сейчас взор поклонников жанра направлен в звездные дали. Deep Space Saga – одна из космических RPG новой формации.

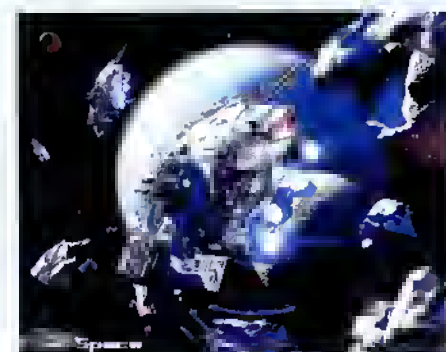
Здесь, как и в обычной ролевой игре, есть группа приключенцев, у каждого из которых имеются собственные параметры, а вот в качестве оружия и доспехов ваших героев выступают космические корабли – верткие истребители, тяжелые штурмовики и огромные крейсеры. При этом в Deep Space Saga вам обещана полная свобода действий как в выборе поведения – торговля, война, выполнение побочных квестов, так и в выборе друзей и врагов. Почти как в замечательных «Космических Рейнджерах», горячо принятых игроками. Вот только в отличие от названной игры в проекте GQ Team больше внимания уделено графической стороне – все

происходит в полном 3D и очень напоминает какую-нибудь космическую RTS в стиле Homeworld, кстати, не только по внешнему виду, но и по стилю управления (впрочем, есть и симуляторный режим ведения боя). Пока что проект находится на ранней стадии разработки.

Так что Road Runner и Willy E. Coyote из мультсериала Looney Tunes от Warner Bros и созданных по его мотивам игр вскоре отправятся nervно курить в уголок, потому как наши страусы намного оригинальнее и веселее.



происходит в полном 3D и очень напоминает какую-нибудь космическую RTS в стиле Homeworld, кстати, не только по внешнему виду, но и по стилю управления (впрочем, есть и симуляторный режим ведения боя). Пока что проект находится на ранней стадии разработки.



Команда GQ Team (Россия, Москва)

Проект Deep Space Saga

Жанр космическая RPG

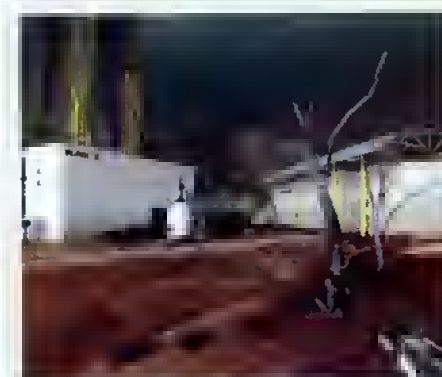
Web-сайт www.DeepSpaceSaga.com

Похоже, фэнтезийные ролевые игры порядком поднадоели и игрокам и разработ-

двонх, и на транспортных средствах, так и сложную техногенную архитектуру внутри помещений. Естественно, все современные 3D-эффекты поддерживаются в полной мере. В будущем планируется портировать игру на Xbox.

игра демонстрируется публике впервые и еще не имеет издателя. «Проект Метатрон» – это 3D-action с небольшими вкраплениями приключений и RPG. Главный упор разработчики делают на замысловатую научно-фантастическую историю, вертящуюся вокруг оставленного давно погибшей цивилизацией загадочного артефакта, найденного на одной из колонизированных землянами планет. Сюжетную линию определяют несколько персонажей, которые к тому же могут находиться по разные стороны фронта. Более того, обещаны даже свобода в выборе последовательности заданий и альтернативные концовки игры.

В графическом плане Metathrone Project смотрится весьма неплохо, демонстрируя как огромные открытые пространства, перемещаться по которым можно и на своих



Команда Perfect Play (Россия, Москва)

Проект Metathrone Project

Жанр 3D-action

Web-сайт www.metathrone.com

Хотя Metathrone Project и показывался на отдельном стенде, а не в рамках ярмарки,

Стахановцы

Олег Данилов

Одной из молодых команд, имя которой весьма громко прозвучало на КРИ 2003, стала никому не известная киевская Digital Spray Studios. Ее проект — 3D-action под рабочим названием You are EMPTY — получил по итогам конференции приз «Лучшая игра без издателя». Сегодня мы рады познакомить вас с этой украинской компанией и подробно рассказать о нескольких проектах, разрабатываемых в ее недрах.

Компания Digital Spray Studios (Украина, Киев)

Проекты The Triangle; You are EMPTY

Жанр 3D-action

Даты выхода не объявлены

Web-сайт www.digitalspray.com

Во время церемонии вручения призов (а выдавать награды украинским разработчикам довелось мне) кто-то из присутствующих удачно пошутил, сказав, что награду, пожалуй, следует переименовать в «Лучшая игра, не имеющая издателя на начало конференции». Действительно, проекты Digital Spray Studio еще на КРИ привлекли пристальное внимание нескольких российских издателей, и, как нам известно, сейчас с ними ведутся переговоры о судьбе игр The Triangle и You are EMPTY. Но давайте по порядку.

Окончательно команда Digital Spray Studio (DSS) пока что еще не сформирована, но шесть человек, составляющие ее костяк, уже имеют опыт разработки игр. Многие из них выходцы из Boston Animation, а два идеолога DSS — Павел Музок и Дмитрий Ситник — давно занимаются созданием движков и модов к

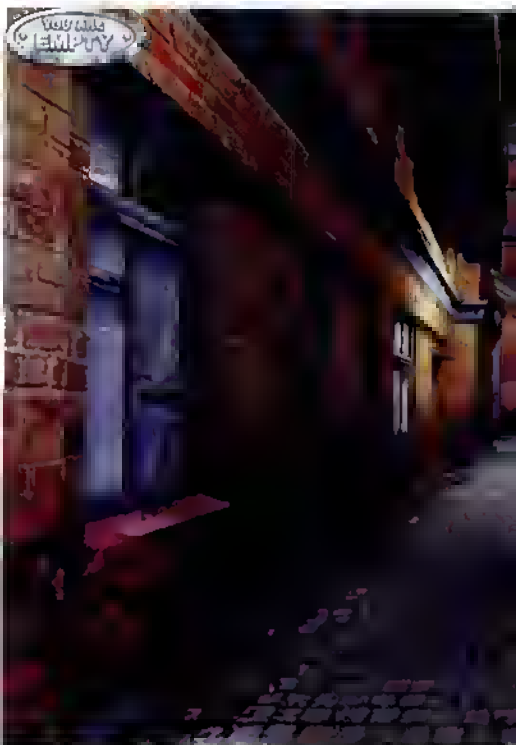
популярным играм в свое удовольствие. Где-то в конце прошлого года ведущий (и единственный) программист DSS Дмитрий Ситник закончил первую версию собственного графического движка, несприятельно названного DS1-Engine. Именно с этого момента началась параллельная реализация на его основе двух игровых проектов — The Triangle и You are EMPTY. За четыре и три месяца соответственно, а именно столько идет работа над ними, ребятам удалось сделать многое.

Первый проект Digital Spray Studio носит рабочее название The Triangle («Треугольник»). Это типичный 3D-action в стиле kill'em all. Хотя играм подобного жанра не требуется наличие связного сюжета. В The Triangle он имеется. Итак... Бермудский треугольник, наше время. Член археологической экспедиции (главный герой игры), проводящий исследования в Бермудском архипелаге на одном из островов, почти в центре Треугольника, пытается на памятьники загадочной цивилизации — дворцы, храмы и другие сооружения. В ходе изысканий наш «Индиана Джонс» об-

наруживает, что обитаемый остров очень даже обитаем. Населяющие его странные существа настроены весьма агрессивно. Причем более всего они напоминают оживших древнеегипетских или древнеамериканских богов и... роботов. Главной задачей героя становится выживание, впрочем, решение загадки острова и треугольника тоже входит в его планы. Принципиальный читатель, наверное, догадался, что без данных-давно погибших атлантов здесь не обошлось. В качестве бонуса есть и их бог-инопланетянин, «поработивший» жителей Атлантиды.

В игровом плане The Triangle близок к «Серьезному Саму», но, кроме толп монстров, здесь присутствуют и сильные противники, для уничтожения которых необходимо подбирать индивидуальную тактику. Проще говоря, «мясные» эпизоды будут перемешаться тактическими драками а la сражения со Skellag в оригинальном Unreal. Естественно, сюжет обещает большое разнообразие врагов — пока что мы видели двоих — ожившего Осириса и небольшого летающего боевого робота. Не забыты и всевозможные средства истребления врагов археологами, но опять-таки пока реализованы только четыре штуки.

В графическом плане The Triangle выглядит даже на начальной стадии неплохо, хотя звезд с неба не хватает — в том же You are EMPTY, базирующемся на улучшенной версии движка DS1-Engine, картинка впечатляет больше. Тем не менее основные на сегодня графические фишки — шейдеры, мягкие тени, детальные текстуры и прочие радости — в игре имеются. По словам Дмитрия Ситника, графический движок The Triangle намеренно упрощен, так как в дальнейшем планируется портировать «Треугольник» на игровые консоли.



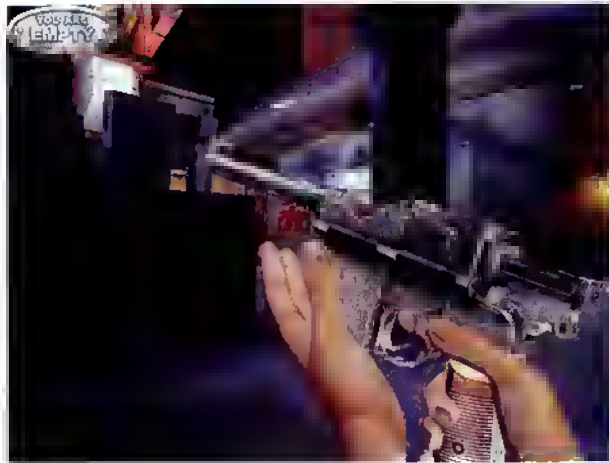
Нам удалось немного «побегать» в The Triangle. Конечно, игра находится еще на ранней стадии разработки и имеет множество огрехов как в геймплее, так и графической части, однако потенциально она весьма интересна.

И все же, скажем честно, как бы ни был хорош «Треугольник», в самое сердце нас поразила вторая игра Digital Spray Studio, получившая приз KPI 2003, — You are EMPTY («Ты ПУСТОЙ [внутри]»). С легкой руки вашего почкорного слуги к этому проекту прилипли два кодовых обозначения — «Сталевары», в честь одного из персонажей, и «Сталкер 0». Почему? Сейчас узнаете.

В середине пятидесятих годов прошлого века, убедившись в невозможности построения коммунизма в отдельно взятой стране, правительство СССР решило создать светлое будущее в пределах отдельно взятого города. Но для этого нужны сознательные граждане — настоящие коммунисты без страха и упрека. В связи с чем был проведен эксперимент по трансформации жителей одного из городков нашей Советской Родины в идеальных рабочих и колхозниц. Эксперимент «удался», люди стали более работоспособными и сознательными, однако одновременно и более агрессивными. Короче, простые советские граждане съехали с парезки и превратились в мутнировавших монстров, ненавидящих все, что не соответствует их представлениям о коммунистическом будущем. Герой игры в момент проведения опыта на людях был в коме, поэтому и не пострадал. Разобраться, что же все-таки произошло, почему эксперимент не удался и кто за

всем этим стоит, — и будет главной задачей.

Гротескная, гипертрофированная атмосфера совка середины пятидесятих. Природа после смерти Сталина (некоторые исторические несоответствия вызваны тем, что дело происходит в альтернативной реальности), просто льется на нас с экрана. Город, воссозданный на основе киевской промзоны (коренные киевляне, конечно же, узнают некоторые сооружения Подола, и частности старый элеватор на Почтовой площади), производит гнетущее впечатление. Сумрачные, замусоренные улицы, здания в стиле сталинского классицизма, обшарпанные стены, выбитые стекла, ржавые металлоконструкции, советская наглядная агитация — «Пролетарии всех стран, соединяйтесь!», «Мир — мир!», «Завстаб Ленина верный!», ППШ и маузер в вашем арсенале — возникает ощущение, что вы — главное действующее лицо фильма «Зеркало для героя» и отброшены в наше «светлое» прошлое. Ви-



дим, мы все слишком долго жили в мрачной атмосфере совка... Чем можно объяснить тот факт, что этот антураж навевает такую сладкую ностальгию... Именно из-за достоверно, пусть и несколько утрировано и гротескно воссозданной атмосферы СССР 50-х годов игру так и подмывает окрестить «Сталкер 0», ведь в S.T.A.L.K.E.R., творении GSC Game World, тоже дан слепок с нашей действительности — застывшие, словно в янтаре, после черныбыльской катастрофы украинские города и села конца 80-х.

А «Сталеварам» игру прозвали за очень харизматичных монстров — мутнировавших строителей коммунизма, среди которых — смахивающая на миниатюрного восточноритора «Курица Ленинского комсомола», вооруженный киркой «Дорожный рабочий» и, гуляющий за игроком с ленточкой пикой «Сталевар». Понятно, что на этом фоне будут замечательно смотреться BOXРовцы: мутан-

ты, вампиры — председатели колхозов, мерзкие павлики морозовы и прочие парторги, стройбатовцы и пародные контролеры. В общем, места для фантазии хоть отбавляй.

В игровом процессе You are EMPTY упор делается на захватывающий сюжет, написанный одним из киевских писателей-фантастов, фамилия которого пока что держится в секрете. Блуждая по городу победившего коммунизма, герой находит новую информацию и улики, проливающие свет на загадочный эксперимент. Только к середине игры он начнет понимать, что же все-таки случилось с несчастными жителями. Игровые локации связаны водино — это действительно один большой город с пригородами. Есть здесь и вокзал, и центральная площадь с обязательным памятником Ленину, и уже упомянутая промзона, и колхоз. Во время «прогулок» персонажу встречаются и NPC — люди, не затронутые катастрофой, — некоторые из них смогут продать нам полезные вещи или информацию, другие — выдавать задания, третьи — готовы на время присоединиться к поискам. В боевой части радует тот факт, что противников будет не очень много, но они окажутся настоящей головной болью для игрока — мутанты поразительно живучи и коварны. Впрочем, и периодические набеги орд слабых монстров тоже запланированы.

Как уже говорилось, движок You are EMPTY выдаст более интересную картинку, чем тот же engine в The Triangle. Причем, по словам Павла Музика, детализация мира в дальнейшем значительно увеличится, причем, как и интерактивность окружения. Одним словом, мы уже ждем погружения в You are EMPTY, хотя до выхода игры еще как минимум полтора-два года.

Если вы думаете, что у Digital Spray Studio всего два проекта, то глубоко ошибаетесь. В недрах компании ведутся работы над графическим движком нового поколения — DS3-Engine, ориентированным на новейшие видеокарты и поддерживающим все современные графические функции. Что сказать? В DS3 трудятся настоящие стахановцы! С такими людьми, действительно, можно построить коммунизм — для начала хотя бы и играх! ■



Наши люди В тылу врага

Олег Данилов

Еще один украинский проект, наделавший много шума на Конференции разработчиков игр и получивший приз «Лучшая зарубежная игра КРИ 2003», представлял на своем стенде его издатель – фирма «1С». Создатели игры «В тылу врага» из северодонецкой компании Best Way, к сожалению, на конференцию не присутствовали. Тем не менее мы считаем своим долгом побольше рассказать об этой неординарной стратегии.

Компания Best Way (Украина, Северодонец)

Проект «В тылу врага»

Жанр тактическая стратегия реального времени

Издатель «1С»

Дата выхода не объявлена

Web-сайт нет

Практически все участники КРИ 2003, посетившие стенд компании «1С», на некоторое время замирали у компьютера, где демонстрировалась никому не известная военная стратегия. Вначале ее путали со «Второй мировой» от «1С: Madox Games», показанной в необычном ракурсе, кто-то даже посчитал, что это одна из модификаций «Операции Silent Storm», разработку которой заканчивает сейчас Nival Interactive. Несудивительно, ведь обе эти игры – тоже стратегии на тему Второй мировой и издаются, опять-таки, «1С». Признаемся честно, мы почти попались на эту удочку... Спасло нас только то,

что еще до поездки на КРИ 2003 нам было известно о существовании тактической стратегии «В тылу врага», создаваемой северодонецкой компанией Best Way. Вот только никаких подробностей ни о ее разработчиках, ни о самой игре выяснить до начала конференции не удалось.

Best Way основана в 1991 г. Изначальная специализация – компьютерная техника, прикладное ПО, сети. В 1999 г. в составе фирмы было организовано подразделение разработки компьютерных игр. Почти два года творческих изысканий в различных направлениях (как технологических, так и геймплейных) воплощаются в ее первом коммерческом проекте – «В тылу врага». На начало реализации проекта костяк команды составляли четыре сотрудника, сейчас в игровом подразделении Best Way 14 человек. Руководитель проекта «В тылу врага» – Дми-

трий Морозов, профессиональный программист и геймер с большим стажем. В качестве продюсера выступает доктор экономических наук Сергей Бучачкинский.

Даже беглое знакомство с новой игрой вызовет шок. Говорят, примерно так же отреагировали и менеджеры «1С», впервые увидевшие «В тылу врага». Полностью разрушаемый уровень, аутентичные модели военной техники и вооружения, ролевые характеристики персонажей, зрелищные бои – есть чему восхищаться, но стоп... пожалуй, стоит начать рассказ о проекте с сюжета демо-версии.

Итак, в первые дни войны во время одного из ожесточенных боев два танкиста Советской Армии попадают на оккупированную немцами территорию – за линию фронта. Танк один, естественно, теряют. Первая задача бойцов – выжить, не попасть в плен и прорваться из окружения к своим. Собственно, бравые танкисты и станут вашими основными силами в игре (впрочем, будет ли их в финальной версии «В тылу врага» только двое, пока что неизвестно), хотя в некоторых миссиях им на помощь придут и мирные жители, и партизаны, и части регулярной армии. Так как стратегия тактическая, много солдат под управление вы не получите, это вам не «Блицкриг». Хотя до конца разработки игры еще не менее года, поэтому сюжет может претерпеть значительные изменения.

Если вы думаете, что танкисты будут пробираться к своим пешком, то глубоко заблуждаетесь. Ведь на вражеской территории есть масса брошенной советской техники, как тот застрявший в леске KB-2 с подбитой гусеницей в первой миссии демо. К тому же всегда можно захватить вражеский танк и бить фашистов их же оружием. Бронетехники даже в демо-версии вполне достаточно – несколько моделей советских и германских танков и транспортеров выглядят очень здорово. Кроме того, по заверению представителей «1С», при моделировании боевых машин учитыва-



лись ТТХ реальной техники: маневренность, скорость, бронепробиваемость, боекомплект, время перезарядки и т. д. Так же скрупулезно моделировалось и стрелковое оружие. Кстати, у ваших бойцов есть собственный inventory, и они могут спокойно собирать с трупов трофейное оружие – все как в жизни.

Управление бойцами выполнено по классической для RTS схеме, мы указываем точки перемещения и направления огня. Тем не менее в неактивном состоянии танкисты в отличие от юнитов из других стратегий могут постоять за себя, очень грамотно залегая и отстреливаясь. Мне, например, не удалось пройти первый отрезок демо-миссии, непосредственно руководя бойцами, а вот предоставленные самим себе, они очень ловко уничтожили немецкий патруль. Управление бронетехникой сделано иначе. Нет, режим указания маршрута и целей здесь присутствует, но есть и другой вариант, в котором мышью управляет движением башни танка, а перемещения машины осуществляются с клавиатуры, как в аркаде. Говорить о том, какой способ удобней, пока рано. Если вы еще не поняли, все действие происходит в реальном

времени, а введение управляемой паузы приходится сейчас в стадии обсуждения.

Представители «1С», показывавшие нам этот проект, несколько раз упоминали и разговор о геймплее, великолепных «Командос», отмечая, что и в проекте Best Way у бойцов будет собственная специализация. Пока что этого в демо нет, наши танкисты – универсалы: стреляют из любого оружия, управляют танком (кстати, для приведения боевой машины в действие нужно минимум два-три человека в зависимости от модели танка). По нашему мнению, в показанной на КРИ версии игры намного больше свободы и различных вариантов решения тактических задач, чем в пресловутых «Командос», – не хотелось бы, чтобы введение специализации бойцов ограничило «В тылу врага» в чем бы то ни было.

Смотрится проект Best Way уже сейчас весьма и весьма достойно. И хотя кто-то называл анимацию юнитов не совсем достоверной, по моему мнению, в графическом оформлении «В тылу врага» нет огрехов. До боли родные белостенные, крытые соломой

игре – не фикция. При желании вы можете буквально сровнять уровень с землей. Двигущийся танк валит тонкие деревца и телеграфные столбы, при этом намертво застревающая у вековых дубов, легко проезжает сквозь небольшое строение, разрушая его. Более того, нас до глубины души поразило, что снаряд, выпущенный по мазанке, не только разрушил ее, но и, пробив насквозь, взорвался далеко в поле! Кстати, снаряды в игре разные (как и положено для боекомплекта танка) – бронебойные и осколочные, а для борьбы с пехотой имеется пулемет, между прочим, совсем не лишний, так как фашисты любят забрасывать ваш родной



мазанки, здание сельсовета в стиле украинского классицизма, пыльные проселочные дороги, тыл, яблоневый садок, воз, брошенный посреди крестьянского двора, пугало в огороде, «туалет типа сортир» и даже собачья будка – перед нами милая сердцу Украина начала сороковых. Кстати, пейзаж этот далеко не пустынный – по подворью бегают куры и собаки, сплывают словитые крестьяне; на окрестках ходят немецкие патрули, по проселку пылят фашистские танки. Лепота... сейчас мы разрушим ее...

Упомянутая в самом начале статьи возможность уничтожать любые строения в

танк гранатами. Но вернемся к разрушениям. Танковые дуэли в игре, а здесь не будет массовых сражений, – это действительно, в основном, дуэли, зрелище не менее захватывающее, чем разрушение домов. При попадании в танк случаются рикошеты, снаряд может банально не пробить броню, но, с другой стороны, есть вероятность и детонации боекомплекта, от которой у танка буквально срывает башню. Изредка бронетехника тихо и мирно сгорает до остова, кстати, в этом случае экипаж иногда успевает покинуть машину. Не менее увлекательна и стрельба из главного калибра по пехоте. Ведь и в игре, во всяком случае, так нам показалось, реализована вполне честная взрывная волна, валящая деревья и разбрасывающая людей. Одним словом, сражения в проекте Best Way выглядят весьма впечатляюще, и это только первая демо-версия игры, то ли еще будет.

Что мы забыли упомянуть? Пожалуй, ничего. Ролевая система пока что не сформирована окончательно, точно даже не известно, будет ли она в финальной версии «В тылу врага». Нет у нас и сведений о параллельной немецкой кампании. Для издания на Западе ее присутствие вроде бы логично, но с исторической точки зрения это, конечно, выглядело бы странно. Нет информации и о количестве миссий, техники и оружия в игре. Что ж, это говорит только о том, что у нас будет повод вернуться к рассказу об этом неординарном проекте северодонецкой студии Best Way.

Эти плохие, плохие, плохие игры

Сергей Галенкин

Центральные телеканалы, авторитетные печатные издания и прочие средства массовой информации в один голос утверждают: игры опасны. Сотрите со своих винчестеров папины Games, подарите PlayStation 2 врагу, разбейте молотом любимый GameBoy Advance и сожгите все колоды Magic: The Gathering.

Но так ли все плохо на самом деле? Виноваты ли игры в растущем уровне детской преступности? Может ли виртуальное насилие породить настоящую агрессию? Давайте попробуем разобраться.

ВРАЧЕБНАЯ ТАЙНА

Один из самых живучих мифов современной детской психологии — предположение о том, что игры каким-то образом могут превратить милых и добрых детей в вооруженных до зубов нечестивых злодеев. Несмотря на то что в действительности основной проблемой является свободный доступ подростков к оружию, спекуляции на этой почве не прекратятся. очевидно, никуда — мнения врачей в данном случае

различаются кардинально. Примерно половина дипломированных психологов настаивают на немедленном и бескомпромиссном истреблении агрессивных видеоигр. Вторая же половина обвиняет первую и исполнении социального заказа, утверждая, что экранное насилие не может служить поводом для реального его проявления. Как на самом деле влияют игры на психику детей — все еще остается под вопросом. Множество разнообразных научных работ противостоят друг другу, и хотя публикуются опытные ученые, не содержат, к сожалению, ничего нового.

Исследования, одно оригинальнее другого,

предлагают невероятно интересные аспекты применения жестоких игр в мирных целях. Так, ученые из Иезуитского университета города Виллингта (Западная Вирджиния, США) считают, что видеоигры помогают детям терпеть боль, вызванную, к примеру, последствиями недавней операции или хроническим заболеванием. Две группы добровольцев, участвующие в эксперименте, согласились мириться с болью ради науки. Одна половина играла в агрессивную видеоигру, вторая — в умирную, добрую и развивающую. Агрессивная и злая игра помогает забыть о боли в несколько раз лучше, чем добрая. Более того, по качеству воздействия жестокие игрушки обходят даже слабые обезболивающие препараты.

А психологи из Университета Корнелла, расположенного в Нью-Йорке, пришли к выводу, что современные дети на 15 единиц по шкале IQ умнее своих родителей, что объясняется активной игрой в компьютерные игрушки и использованием Internet.

Им вторят врачи из Университета Виктории в Канаде, которые утверждают, что стратегические игры и симуляторы благоприятно сказываются на умственном развитии детей, в то время как файтинги и боевики — наоборот, детей отупляют. Таким образом, они предлагают ввести новую систему ограничений, базирующуюся не только на количестве насилия в игре, но и на ее жанровой принадлежности.

ИГРОКИ-УБИЙЦЫ

Слайд номер один

Впрочем, противники жестоких игр опираются не только на лабораторные исследования, но и на реальные факты из жизни, количество которых в последнее время поражает всякое воображение. Сообщения о насилии, инспирированном играми, появляются буквально каждый день. Вот только некоторые из них.

Мерл Миншн, отец 17-летней девочки из Миддлтона, утверждает, что в смерти его дочери виноват не только непосредственный убийца, но и корпорация Sony, разрешившая издание Grand Theft Auto 3 на PS2. Адвокаты Мерла настаивают на том, что Дастин Линч, 16-летний подросток, обвиняемый в жестоком убийстве девочки, вдохновлялся этой игрой. Они предъявили иск компании Sony, заявив, что единственной платформой, на которой есть GTA3, является ее приставка PlayStation 2. Заместим, что в действительности разработанная студией Rockstar Games игра доступна и для ПК, а ее выпуском занималась фирма Take Two.



Call of Duty: Black Hawk Down

НЕКОТОРЫЕ ЖЕРТВЫ ВИДЕОНГР

- Тринадцатилетний житель Далласа в упор расстрелял своего приятеля во время игры в Quake 3: Arena.
- Семнадцатилетний школьник из Шанхая скончался от истощения в местном Internet-кафе после многочасовых сетевых баталий.
- Девятнадцатилетний австралиец был убит вследствие короткого замыкания приставки PlayStation 2 — несмотря на предупреждение родителей, он все же решился играть на борту корабля во время шторма.
- Филиппинская девушка была застрелена своим одноклассником после того, как победила его в компьютерной игре.
- Восемнадцатилетний подросток из Гонконга умер от кровоизлияния в мозг во время сетевой игры в Diablo, которая продолжалась трое суток без перерыва.
- Двадцатилетний американец застрелился из пистолета во время игры из-за неудачи своего персонажа в Everquest.
- Тринадцатилетний киевский школьник выпал из окна и разбился насмерть, пытаясь выбраться по самодельной веревке, чтобы тайком от родителей посетить игровой клуб.
- Четыре человека погибли после перестрелки двух враждующих кланов Counter-Strike во время чемпионата в одном из небольших клубов Нью-Йорка, расположенном в «черном» районе.
- Немецкий школьник из Эрфурта, большой поклонник Counter-Strike, расстрелял 16 человек и застрелился сам.
- Около двадцати человек задохнулись во время пожара в одном из Internet-кафе Пекина — владельцы заперли его на ночь, опасаясь грабителей.

Знакомые Дастина говорят, что он играл только в эту игру и проводил за ней сутки напролет. Причем GTA3 у него не было, и он одолжил диск у своего друга. Впрочем, адвокаты не придают данному факту большого значения, и состоявшиеся слушания подтвердили их правоту: иск к игровым компаниям отвергнут за отсутствием доказательств.

Слайд номер два

В украденной машине была обнаружена распечатанная коробка Grand Theft Auto 3. Возможно, утонщик использовал детские Rockstar Games как учебное пособие в своей непростой работе или это было всего лишь сравнением реального и виртуального мастерства. Как бы там ни было, Джабари Уоллес погорел на игре, получив семь лет заключения и штраф в 32 тыс. долл. Его арестовали в начале июня прошлого года, когда сотрудники полиции нашли на заднем сиденье одного из упавших минивэнов чек из магазина за GTA3 с адресом и фамилией незадачливого Уоллеса. Примечательно, что Джабари уже был судим в 2000 г., но, выйдя на свободу, продолжил свое дело. В своем последнем сло-



ве он отметил, что всегда хотел быть утонщиком, чтобы заслужить уважение в криминальном сообществе. Он даже провел параллель с главным героем Grand Theft Auto 3.

Слайд номер три

Верховный Суд США вынес окончательный вердикт по иску против игровых компаний, который выдвинули родственники погибших детей. Напомним, что в результате кровавой бойни, устроенной в 1997 г. в штате Кентукки, 14-летний Майкл Корнел застрелил трех девочек и ранил пятерых своих одноклассников. Недолго думая, семьи погибших подали в суд на 25 игровых компаний, обвинив их в пропаганде насилия, что якобы привело Майкла к этому преступлению. Сумма иска составила 33 млн. долл. Верховный Суд отклонил требования обезумевших от горя родственников, сославшись на первую поправку к Конституции США, как известно, призванную защищать свободу слова. Приговор окончательный и обжалованию не подлежит.

Данное решение — наверное, самое важное в развитии индустрии. Похоже, игры все-таки сумели пережить этот опасный период, и в дальнейшем их создатели могут не бояться судебных исков. Для тех, кто сомневается: в начале 90-х годов точно такая же волна общественного мнения поднялась против насилия в кино. Тысячи адвокатов яростно обвиняли, угрожали и самозабвенно пророчили. Добейся они тогда победы — кинопроизводство в том виде, в котором мы его знаем, прекратило бы свое существование. Плохо это или хорошо — уже другой вопрос.

КЛУБЫ КАК ИСТОЧНИК ВСЕХ НЕСЧАСТИЙ

Еще один источник беспокойства для родителей — компьютерные клубы. Нужно заметить, что действительно абсолютное большинство отечественных заведений подобно толка пренебрегают рекомендациями производителей игр относительно минимально допустимого возраста игроков. Так, в типичном украинском клубе легко можно встретить десятилетних детей, запоем играющих в Counter-Strike или Soldier of Fortune 2, которые предназначены для лиц, достигших 16 лет.

Впрочем, будем честными до конца — делается это не только по злому умыслу владельцев клубов, но и из-за попустительства властей — в Украине до сих пор нет закона, ограничивающего доступ детей к таким развлечениям.

В то же время во всем мире правительства пытаются решить эту проблему по-разному. Так, на Тайване законом запрещена работа игровых клубов после десяти часов вечера. Разумно предположив, что основными посетителями подобных заведений являются дети, власти решили воспрепятствовать их появлению там в позднее время. В украинских же клубах очень популярен так называемый «ночной тариф», когда группа подростков просиживает за компьютером всю ночь — 8–10 часов. И это при том, что максимально допустимое время нахождения детей перед мониторами в два раза меньше.

Соседняя с нами Беларусь и на этот раз пошла по своему пути. Согласно постановлению, принятому белорусским парламентом, в каждый компьютерный клуб необходимо посадить по дипломатичному педагогу с тем, чтобы

он следил за соблюдением морали игроков и проверял учащихся и студентов на предмет пропуска занятий. Также в его обязанности входила цензура игр в заведениях и недопущение употребления спиртных напитков.

И только в США, похоже, приняли соломово решение. Вместо запрета игр с элементами насилия в компьютерных клубах закон требует снабдить соответствующие машины специальными наклейками и установить их на расстоянии 6 метров от «обычных» компьютеров за непроницаемой шторой или стеной.

Тем временем украинские парламентарии ограничиваются невнятным декларациями, которые позволяют отечественным СМИ нагнетать истерию вокруг этого вопроса, но не дают реальных оснований для принятия каких-либо решений.

А ТЫ ЗАПИСАЛСЯ ДОБРОВОЛЬЦЕМ?

А ведь степень влияния игр на человека не стоит недооценивать. По крайней мере, правительство США вложило сумму с шестью нулями в разработку компьютерной игры, рекламирующей службу в вооруженных силах страны. America's Army — вы наверняка не раз слышали об этом уникальном творении. Интересный факт — в роли традиционных booth babes, привлекавших посетителей к выставочному стенду на прошлогодней Е3, выступали морские пехотинцы, сидящие в настоящем боевом бронетранспортере.

Игра, обошедшая налогоплательщикам в семь миллионов долларов (жалкая сумма, если сравнить ее со стоимостью средней ракеты Patriot), распространяется совершенно бесплатно. Любой американский подросток, достигший совершеннолетия и имеющий законное право курить, пить и стрелять в людей, может получить свою коробку с иг-

рой на ближайшем призывном пункте. Добрый, как и все распространители наркотических веществ, майор вручит ему виртуальную повестку, после чего отечески похлопает по плечу. Ты нужен Дяде Сэму, сынок. Дядя Сэм собирается на войну.

Не остаются в долгу и извечные противники западной демократии. Сирийская компания Dar el Firk выпустила «свой ответ» американским боевикам — патристическую игру о молодом палестинском беженце под названием Under Ash. В роли 19-летнего Ахмеда арабским игрокам предстоит сначала заниматься сбором оружия, оставшегося после уличных боев, в помощь боевикам. После такой своеобразной тренировки игра превращается в шутер и предлагает поучаствовать в наиболее значимых военных операциях израильско-палестинского конфликта и побывать в Ра-Махлахе, Тель-Авиве и на Голанских высотах, естественно, воюя с израильскими и американскими войсками.

Создатели игры позиционируют свое детище как «другой, правдивый взгляд на события, многократно переваренные западной пропагандой». Разумеется, бюджет игры не позволил ее создателям купить модный Unreal engine и тем более раздавать ее бесплатно, поэтому Under Ash — обычный коммерческий продукт с посредственной графикой и не совсем удачным геймплеем. Вместе с тем на арабском рынке эта игра пользуется бешеной популярностью — уставшие от продуктов из США местные потребители предпочитают патристические настроения, доминирующие в Under Ash.

Разумеется, в адрес создателей обеих игр тут же посыпались обвинения со стороны различных гумани-

тарных и пацифистских организаций. И те и другие обвинили в бессердечном наборе рекрутов для ведения реальной войны. Впрочем, разработчики не скрывают рекламной направленности своих продуктов — вряд ли кто-то может оказаться достаточно наивным, чтобы принять America's Army за подарок вооруженных сил подрастающему поколению.

Обе игры между тем потихоньку обзаводятся сиквелами. Американцы делают стратегический симулятор взвода, а арабы — Under Ash 2: Under Siege. Новый виток пропагандистской войны не за горами.

ВОЙНА КАК ДВИГАТЕЛЬ ТОРГОВЛИ

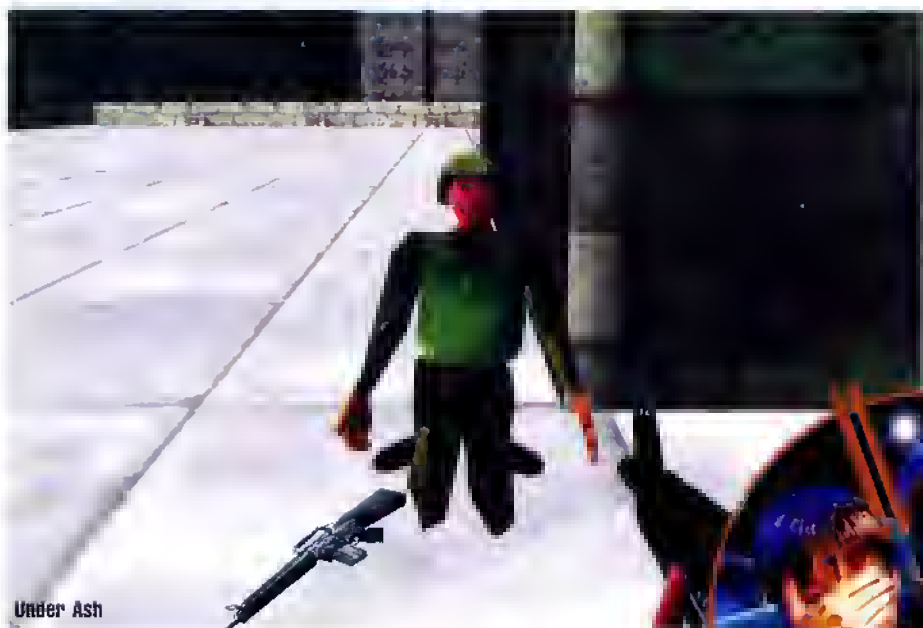
С другой стороны, игры нельзя рассматривать в отрыве от современной жизни. Как и любой другой вид коммерческого искусства, они являются лишь отображением нашей реальности и поэтому находятся в прямой зависимости от ситуации в мире.

Яркий тому пример — война в Ираке. Практически одновременно с началом боевых действий игровые топы атаковали посредственные, однако агрессивные военные игры. Возьмем, к примеру, Conflict: Desert Storm — неудачная поделка на тему событий 91-го года, предлагающая нам заняться истреблением иракских солдат непосредственно в местах их обитания. Появившись в конце 2002 г., Conflict не сделала больших сборов, не пользовалась большой популярностью у критиков или игроков и, скорее всего, должна была благополучно умереть, как и сотни ей подобных. Но начинается война, и вот уже

издатель игры SCI, шокированный неожиданно свалившейся на него популярностью, убирает с первой страницы сайта потрясающий The Italian Job в угоду конъюнктурной посредственности. Портирование на все известные платформы, включая GBA и Nokia NGage, идет полным ходом. Сиквел, как водится, не за горами. В списке планируемых уровней — штурм Умм-Касра, осада Басры и взятие аэропорта им. Саддама Хусейна.

Впрочем, значит ли это, что все игроки агрессивны? Пожалуй, нет. Как во время Чемпионата мира по футболу активизируются продажи футбольных симуляторов, так и война выступает в непривычном доселе качестве невероятной по масштабу рекламной акции. Опять-таки, это не первый случай. Вьетнамский конфликт в свое время позволил заработать миллиарды долларов киномогатам, которые напропалую эксплуатировали тему конфликта в своих фильмах. Сейчас их названия известны только самым матерым исследователям истории Голливуда.





Under Ash

Разумеется, параллельно с началом боевых действий активизировались и пацифисты. Но не подумайте, что продажи Barbie Doll Designer выросли до небес, вовсе нет. Тут, скорее, действует обратный принцип. Например, конгресс Гондураса запретил производство и распространение любых игр или игрушек, связанных с насилием. — под запрет попали не только прословутые Counter-Strike или BloodRayne, но также и игрушечные пистолеты, автоматы и пластмассовые ножи. А Германия, известная своим нестативным отношением к военному разрешению конфликтов, сочла игру Command & Conquer: Generals настолько пропагандирующей насилие, что даже запретила ее свободную продажу. Теперь знаменитая стратегия фигурирует на полках немецких магазинов в черной непрозрачной упаковке с лаконичной надписью, подобно какой-нибудь замшелой порнографической продукции.

НЕМЕЦКИЙ ПОДХОД

Впрочем, Generals еще повезло — сам факт ее продажи на территории Германии является значительным достижением дипломатов Electronic Arts. Строгие законы ФРГ, как известно, ограничивают распространение символов и образов фашистской эпохи, из-за чего простые немецкие ребяташки никогда не увидят ни Medal of Honor, ни Blood Rayne. И даже Return to Castle Wolfenstein щеголяет черными крестами вместо свастики и безумным сюжетом о группе заговорщиков. Политкорректность? Сложно сказать. Ультрапопулярные стратегии о Второй мировой войне «Блицкриг» и «Противостояние» свободно продаются в немецких магазинах без каких-либо ограничений цензуры.

Вообще, после печально знаменитого случая с расстрелом школьников в Эрфурте Германия стала уделять гораздо больше внимания тому, что смотрят и во что играют дети. И нельзя сказать, что это каким-то образом негативно сказалось на индустрии. Ограничение (не

запрет, нет) свободной торговли агрессивными играми вместе с поддержкой милолюбивых проектов принесли свои плоды: по числу интересных и необычных игр немецкие разработчики и издатели лидируют в мире. В какой иной стране первые места в хит-парадах могла бы занять интеллектуальная многопользовательская настольная игра Carcassonne? Назовите мне другое государство, жители которого предпочитают невероятно увлекательную замковую аркаду с элементами стратегии Bitterburg жестокому и бездумному Counter-Strike. Список подобных проектов можно перечислять бесконечно: Project Nomads, Galaxy Andromeda, Hegemonia, Heaven and Hell, Settlers, даже знаменитые украинские «Казак» и российские «Блицкриг» и «Противостояние» не появились бы без поддержки немецкой компании CDV.

Возможно ли, что «немецкий вариант» станет приемлемым решением для всего



мира? Очень вероятно. В данный момент в Конгрессе США рассматривается законопроект Protect Children from Video Game Sex and Violence Act («Закон о защите детей от секса и насилия в видеоиграх»). Предыдущая его редакция была отклонена полтора года назад как нарушающая свободу слова. Теперь закон не требует запрещения игр с насилием, а предлагает трактовать их как продукцию только для взрослых наравне с порнографией. Это приведет к необходимости открытия магазинов для торговли

жестокими играми, выпуска отдельных журналов и запрету рекламы таких игр на билбордах и во время спортивных соревнований. То, что в свое время не удалось сделать с кровавыми видеофильмами, возможно, получится с играми.

Впрочем, вряд ли это улучшит ситуацию с подростковой преступностью в США, если не будут предприняты адекватные меры для ограничения доступа детей к оружию. Нежелание самой «богатой» на случаи массовых

расстрелов в школах страны отказываться от практики свободной торговли полуавтоматическим оружием может стоить американцам слишком дорого.

В то же время Украина, к сожалению, не осталась в стороне — уже зафиксировано несколько случаев преступлений, совершенных детьми и связанными с видеоиграми. Правда, их количество ничтожно мало в общей массе — в советское время из-за морального нарушения закона совершалось куда больше. Поэтому пока рано говорить об «угрозе подрастающему поколению», что так любят делать наши газеты и телевидение. Но не станет ли эта опасность реальной через пару лет, предсказать не берется никто.

P. S.

21 марта, в день начала боевых действий в Ираке, компания Sony Computer Entertainment America (SCEA), американское игровое подразделение Sony, зарегистрировала в Бюро по патентам и торговым маркам США торговый знак «Шок и трепет» (Shock and Awe), намереваясь в недалеком будущем выпустить игру под таким названием для своей консоли PlayStation 2.

Напомним, именно так — «Шок и трепет» — называлась начальная фаза операции «Свобода Ираку» (Operation Iraqi Freedom), в результате которой войсками антииракской коалиции был свергнут режим Саддама Хусейна.

Так как данная формулировка, придуманная отставным американским летчиком Харланом Улманом (Harlan Ullman), как и сама война, неоднозначно воспринимаются в ряде стран, игра

будет издана только на американском рынке. Представитель Sony Computer Entertainment America подчеркнул, что регистрация торгового знака не обязательно означает грядущий выпуск продукта: Sony может пересмотреть свои планы.

P. P. S.

Буквально перед сдачей этого номера «Домашнего ПК» в печать поступила новая информация. Обескураженная неоднозначной реакцией общественности на регистрацию торговой марки «Шок и Трепет», в виде достаточно резких высказываний в адрес компании в средствах массовой информации, Sony Computer Entertainment Inc. (центральный офис игрового подразделения в Японии) заявила об отказе от прав на данный патент и принесла извинения за поспешные и непродуманные действия своего американского филиала.

СНЫ О ЧЕМ-ТО БОЛЬШЕМ

Сергей Галенкин

Захватывает домены, но не инберсвоттер, путешествует между мирами, но не носмонавт, убивает птиц, но не нитайское правительство, и, наконец, вызывает существ, но не Демнург.

Когда я слышу словосочетание «Role Playing Strategy», в моем воображении рисуется некий идеальный гибрид двух любимых жанров, эдакий ультимативный «Warcraft meets Fallout», который займет все свободное время вместе с ответным на сон и выгуливание собачки (себя так и не завел). В реальности же меня ждут «Смертельные Грезы».

В бытность свою «перспективным проектом от молодой украинской команды» «Смертельные Грезы» вызвали если не восхищение, то здоровый оптимизм. Игра, обещающая стать необычной смесью пошаговой стратегии с волшебными дуэлями и реальном времени, выглядела на картинках весьма многообещающе, а сюжет звал в неизведанные миры и дальние дали.

К сожалению, реальная игра не оправдала большинство наших надежд. Несмотря на отличный потенциал самой концепции, реализация идей геймдизайнеров оказалась на уровне ниже среднего. Парадоксально, но причина всего — снелка, которая, как известно, приносит пользу только в деле истребления кожных паразитов. Первая мысль, возникающая при знакомстве со «Смертельными Грезами»: «О Боже, опять пираты украли альфа-версию замечательной игры». Но на сей раз вина полностью лежит на разработчиках. Времени кажется, что бета-тестеры так и не прикасались к «Смертельным Грезам» или же их пожелания не были учтены. Судите сами.

Управление — одно из самых слабых мест игры. В тактическом режиме правая кнопка, как ей и положено, означает перемещение, а левая — выделение. Это привычно, это знакомо и это радует. Но на стратегической карте кнопки по воле какого-то шутника поменяли местами. Из-за чего вы, чертыхаясь, не раз будете загружать игру, продираясь через сложное и неудобное меню. Быстрого сохранения и загрузки обнаружено не было. Кнопки «Начать бой снова» тоже, как и функций «Прервать бой» или «Отступить». Необъяснимый максимализм.

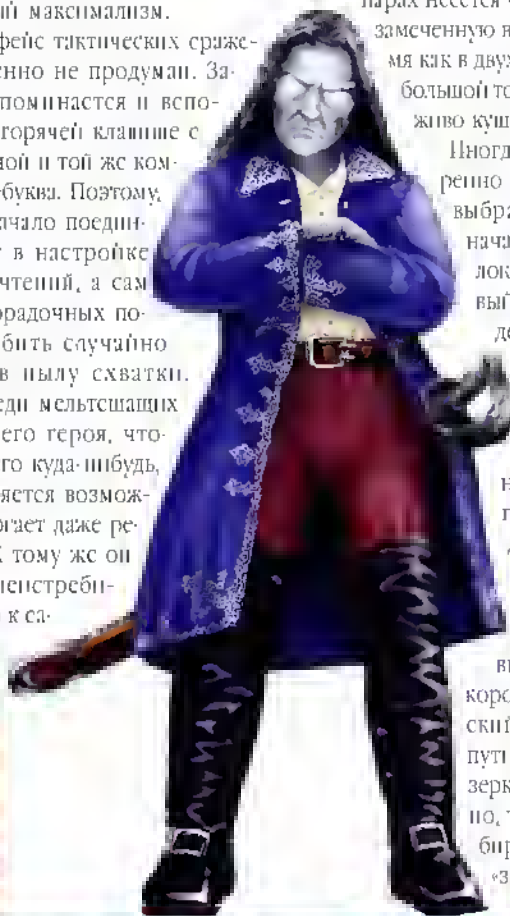
Сам интерфейс тактических сражений совершенно не продуман. Зажатие клавиш запоминается и вспоминается на горячей клавише с помощью одной и той же комбинации Alt+буквы. Поэтому, во-первых, начало поединка проходит в настройке этих предпочтений, а сам бой — в лихорадочных попытках не сбить случайно настройки в пылу схватки. Выделить среди мельтешащих уродцев нашего героя, чтобы послать его куда-нибудь, не представляется возможным, не помогает даже режим паузы. К тому же он отличается неистребимой любовью к са-



модеятельности и вполне может влезть в драку со значительно превосходящими силами противника.

Искусственный интеллект подопечных также вызывает массу нареканий. Нередко можно наблюдать картину, когда отряд, назначенный охранять нашего аватара, на всех парах несется через полкарты истреблять замеченную вражескую ворону, в то время как в двух метрах от них противник большой толпой без соли и кетчупа заживо кушает главного героя.

Иногда кажется, что игра намеренно издевается над игроком — выбрасывает главного героя в начале боя в какой-нибудь угол, из которого невозможно выйти, и насыпает на него вездесущих летающих существ противника. Растолкав их, вы с некоторым недоверием обнаруживаете, что выбраться из заточения в трех полигонах не представляется возможным — дизайнеры уровней вместе с программистами постарались на славу. А на открытой местности игра выкидывает вторую свою коронную шутку — «растаманский» алгоритм нахождения пути, подобно тропинкам Зазеркалья, приведет нас куда угодно, только не туда, куда мы собирались. О систематических «зависаниях» в момент перс-



«СМЕРТЕЛЬНЫЕ ГРЕЗЫ: КРУГ СУДЬБЫ»

Жанр RPG/стратегия
Разработчик Boolat Games
Издатель «Руссобит-М»
Издатель в Украине «Мультирейд»
Web-сайт www.lalhalldreams.com

Графика
★★★★☆
Звук
★★★★☆
Играбельность
★★★★☆
НАША ОЦЕНКА
★★★★☆

ЗА

ПРОТИВ

ВЕРДИКТ

Интересная игровая идея

Неудобный интерфейс; слабая графика; отсутствие баланса; большое количество ошибок

Жаль, искренно жаль. Воиколепное идею загублена спешной и недостаточным бета-тестированием



дачу хода, потибиших сохраненных играх и периодически появляющихся сообщениях об ошибке лучше умолчать.

А вот магическая система очень неслуха: и теории у нас есть призывы существ, атакующие, контратакующие заклинания, очарования, иллюзии и даже проклятия, вроде Страха или Голода. С реализацией же, как обычно, не сложилось. Чтобы сотворить нечто эдакое, требуется постоянно удерживать правую кнопку мыши, нажимая мапу. при этом двигаться наш протез не может, командовать подчиненными тоже. А заклинания вызываются ой как долго. Самое обидное – если в вожаденный момент отпущения кнопки под курсор подвернется кто-нибудь из своих же горе-вож, то заклинание обрывается впустую, унося в никуда прихваченную энергию. В пылу сражения, во время которого невозможно сохранять игру, это может стоить вам победы.

К счастью, имеющаяся в наличии пауза несколько исправляет дело – если использовать ее максимально часто, вполне удастся играть и даже получать от этого процесса удовольствие. Именно пауза позволяет блтоваться с различными заклинаниями, часами подбирать наиболее удачные контрспеллы и вдумчиво руководить войсками. Если честно: лучше бы вместо паузы нам оставили полноценный понагонный режим – невооруженным глазом видно, что изначально «Смертельные Грезы» создавались с расчетом на него.

Номинально есть несколько различных школ магии. Если говорить о задумке разработчиков – да, она была прекрасной. Кто-то опирается на некромантию, кто-то предпочитает управлять эмоциями или и вовсе открывать порталы для существ из другого мира. Но на практике все эти пути различаются, по большому счету, только названиями и визуализацией. За кого бы вы ни играли, тактика предполагается одна и та же – вызвать толпу под-

чиненных, обезвредить узлы силы и пасту- чать по буйной головешке хранителю до- мена. Очень напоминает DDoS-атаку – лю- бимый метод отечественных хакеров. Ин- тересный факт – если у вас закончится мана, вы проиграете. Если она закончится у противника, то проиграете тоже вы. Бо- лее того – несколько ходов после этого вы не сможете атаковать истощенный домен.

Что же касается визуальной стороны дела, то и тут мы видим следы спешки – возмоз- ности графического движка не были ис- пользованы и наполовину. На монстров вы- делено невероятно мало полигонов, в то время как ландшафт щеголяет доброй их сотней на квадратный сантиметр, что, во- обще-то, игру лучше не делает. Стоящие спецэффекты встречаются редко и вгоня- ют самый мощный компьютер в ступор – «Смертельные Грезы» запинаятся уже при появлении на экране двух с половиной юнитов и одного энергетического столба. При таком раскладе минимальные систем-

ные требования выглядят форменным из- девательством.

При всем при этом потенциал в идее игры заложен огромный – мы бы с большим удо- вольствием захватывали астральные доме- ны, использовали глобальные заклинания и свойства территорий, если бы нас каждый раз не тыкали носом в грязь тактического режима. Стратегическая карта сделана на совесть, и хотя здесь тоже не обошлось без многочисленных неопятностей и недора- боток, на общем фоне она смотрится все- ма достойно. Так, нам полагается постоянно пополняющаяся обширная энциклопе- дия, рассказывающая о мире, в котором очутился главный герой. Исследование за- клинаний позволяет перераспределить ре- сурсы между резервом боевой маны и на- укой, а многие подчиненные домены обла- дают уникальными способностями, и их грамотное использование может сильно помочь в бою.

Сюжет игры довольно наивен и подается только периодически появляющи- мися диалогами. Из замечательной идеи об астральных островах Nival в свое время сделала эпических мас- штабов «Аллоды» и «Проклятые Зем- ли», а сценаристы «Смертельных Грез» ограничились невятыми пе- ребранками с хранителями и пред- сказуемыми сюжетными поворо- тами. Мало того – главная интрига черным по белому приведена в ру- ководстве пользователя на одной из первых страниц, сразу же после описания процедур установки, де- инсталляции и запуска.

На самом деле от всех вышепере- численных недостатков вполне можно было избавиться, потратив разработчики еще хотя бы полгода на написание внятного сценария, отладку и совершенствование игры.

Р. S. Возможно, в ближайшее вре- мя появится патч, исправляющий самые вопиющие огрехи «Смертель- ных Грез». Во всяком случае, в это очень хочется верить. ■



Тихие будни спецназа

Владимир Кочмарский

Борьба с терроризмом – модная нынче тема. Однако обвинять в ее зисплуатации игру Rainbow Six 3: Raven Shield было бы совсем неспрааедлно. Ведь неблагоприятное поприще защиты мира от анртуального террора ее создатели избрали задолго до наступления этой моды.

Итак, злые парни в масках вновь откопали топор террора. На сей раз буйная фантазия Тома Клэнси одела Плохишей в коричневое. Да-да. Престарелых фиништов снова потянуло на старое. Найти желающих пострелять во имя великих идеалов им, видимо, труда не составило. Жадных бизнесменов и нечистых на руку политиков – тоже. Обо всем этом мы узнаем по ходу сюжета, ненавязчиво разворачивающегося между боевыми миссиями. Рб, оказывается, – это не только элитные бойцы, но и информационный и аналитический отделы, скучные сводки которых можно почитать во время скучных же брифингов. Из сведений, якобы полученных от пленных террористов, найденных документов и тому подобного, понемногу складывается общая картина сложной террористической сети, у истоков которой «сидят» (в нивалидных колясках) плохие дедушки из Третьего Рсйха.

Впрочем, перипетии сюжета связаны с игрой весьма условно. Миссии следуют одна за другой, и вполне могут обходиться без всякого сюжета вообще. С другой стороны, читать брифинги тоже, в общем-то, не обязательно. Потому что за ними следует самое интересное в этой игре.

Нет-нет. Стрелять еще рано. В боевой операции Рб участвуют до восьми бойцов, которые разделены на не более чем четыре груп-

№5/2003
ПЕ
ВЫБОР
★★★★★
РЕДАКЦИИ



пы. Для начала надо решить, кого именно назначить на текущее задание, исходя из целей операции, а также их специализации и уровня подготовки. Тут же можно подобрать подходящий комплект одежды и вооружения для каждого из бойцов.

Чего-чего, а оружия на складе у спецназовцев – великое разнообразие. Зачем это нужно – не совсем понятно. Лучшие друзья борца с терроризмом – это MP5SD, пистолет с глушителем, да 2/3 дюжины «флэшбенгов», или свето-шумовых гранат, по-нашему. Ну, пожалуй, пригодятся еще всякие технологические штуки, вроде кардиосенсора, электронных и пиротехнических отмычек или набора для разминирования. Для отстрела излишне вредных несофашистов

могут понадобиться снайперские винтовки, тоже желательно бесшумные.

Такая любовь к глушителям – неспроста. Плохиши любят сбегаться на шум выстрелов или использовать его в качестве предлога для расстрела заложников и подрыва бомб. Так что явиться к ним в гости следует без предупреждения и «обезвреживать» до того, как они поймут, какое счастье, в прямом смысле, свалилось им на головы.

Поэтому самая важная и интересная часть игры – это не беготня по коридорам с пистолетом, а этап планирования операции. Именно от него во многом зависит дальнейший успех, а также жизнь бойцов, заложников и безопасность всего остального мира. К услугам тактического гения игрока – подробный план местности, где будет происходить обезврежи-



**TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX 3:
RAVEN SHIELD**

Жанр тактический шутер
Разработчик Ubi Soft Montreal
Издатель Ubi Soft
Web-сайт www.raven-shield.com

Графика
★★★★★
Звук
★★★★★
Играбельность
★★★★★
Наша оценка
★★★★★

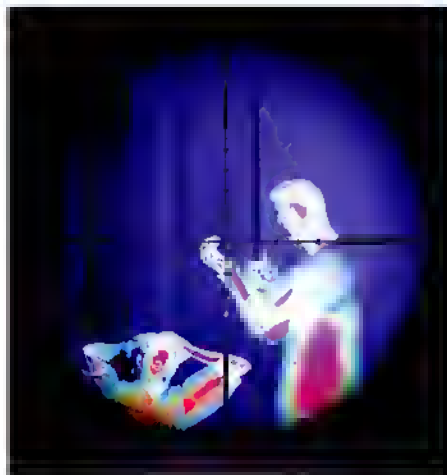
ЗА Неплохой AI, превосходная графика, интересный геймплей

ПРОТИВ Незамысловатый сюжет, сложный интерфейс, высокие системные требования

ВЕРДИКТ Отличное продолжение отличной игры

вание противника, с дверями, лестницами и потайными ходами. На нем же указаны и места предполагаемого нахождения боевиков. С помощью обширного инструментария можно тщательно распланировать все действия каждой боевой группы, режимы их перемещения и даже точки, в которые следует бросать гранаты. Для координации действий групп имеется система триггеров, размещаемых на маршруте отрядов и управляемых игроком. Дойдя до такого места, бойцы останавливаются, ожидая приказ продолжать движение. Особенно это удобно при штурме помещений с высокой концентрацией Плохишей. Ворвавшись одновременно с разных сторон, ваши бойцы не оставят им ни единого шанса. Те, кто не любит держать в руках оружие, на этом этапе могут закончить очередную миссию. Достаточно включить режим наблюдателя и наслаждаться зрелищем победоносного шествия спецназовцев, сокрушающих террористов направо и налево. А в случае неудачи – заняться перепланированием. И наоборот – те, кто не прочь пострелять, могут воспользоваться подготовленным разработчиками планом и не напрягать мозги излишней умственной деятельностью. Есть и третий вариант – сделать все самому. Тут уж не придется пенять на паршивый план или тупых исполнителей.

В бою игрок может переключаться между группами спецназовцев и управлять попеременно различными бойцами, выполняя наиболее ответственные действия «вручную», а кроме того, попросить товарища открыть дверь или, например, швырнуть в нужное помещение гранату. И, разумеется, главное – включать расставленные при планировании триггеры, управляя, таким образом, общим ходом операции. Кстати, точность стрельбы зависит не от вашего умения двигать мышью, а от параметров выбранного бойца. С



каждым убитым врагом, обзвуженной бомбой или вскрытым кодом навыки спецназовцев улучшаются. Со временем это пригодится, поскольку с ходом игры и враги будут встречаться все более умелые и лучше вооруженные.

Трехмерное ядро Raven Shield позаимствовано у последней версии игры Unreal Tournament, что само по себе говорит о реалистичности окружающего игрока мира. Тщательно воссозданные пейзажи и интерьеры способствуют погружению в атмосферу игры, заставляя высматривать врагов среди нагромождений промышленной зоны или офисной мебели. Качеству графики вполне соответствует и звук. Тихие шаги за углом или приглушенные голоса за дверью подскажут о приближении врагов, а гул заводского оборудования скроет передвижение борцов с терроризмом.

Короче говоря, старые поклонники R6 будут всем довольны, и, похоже, с новыми фанатами у игры проблем тоже не возникнет. Все-таки всегда интересно узнать, кто же именно стоит за всем этим. ■



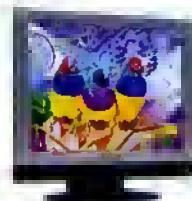
МОНИТОРЫ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ



...И НЕ ТОЛЬКО



ViewSonic®
See the difference.™



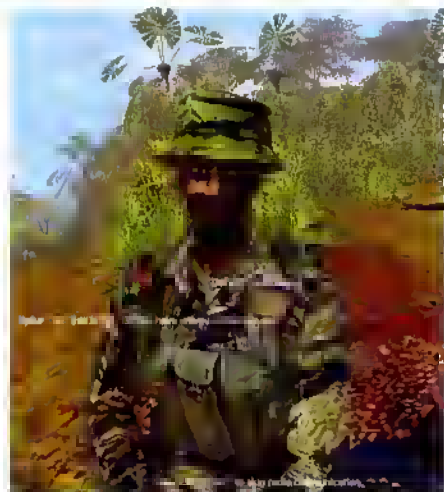
www.viewsoniceurope.com

КВАЗАР-Мирко®
ВСЕГДА НА ШАГ ВПЕРЕДИ

Пятеро в джунглях, не считая вьетконговцев

Сергей Светличный

Чешская компания Illusion Softworks в очередной раз доказала, что ее разработчики не зря едят свой хлеб с маслом — отметившаяся в прошлом совершенно разными, но неизменно удачными проектами (такими, как *Flying Heroes*, *Hidden & Dangerous* и *Mafia*), Illusion Softworks не подкачала и на сей раз. Ну, почти не подкачала.



Итак, на дворе — 60-е, хиппи, рок-н-ролл, золотая молодежь скандирует «make love not war»... Но это все далеко и не про нас. Потому что нашему главному герою капитально не повезло, и вместо того чтобы претворять в жизнь выпуклый лозунг, он занимается прямо противоположным — прибывает в лагере Nui Pek (Вьетнам, несколько километров от границы с тогда еще Кампучией). Понятное дело, что когда ты круглыми сутками видишь небритые физиономии своих однополчан, а иногда, в качестве разнообразия — вьетконговцев, то проблема выбора «чем заняться» даже не стоит. Однозначно войной.

Итак, игра построена по «миссионной» схеме, т.е. получаем на брифинге задание, отправляемся в джунгли, героически его выполняем, возвращаемся обратно в лагерь, получаем на брифинге следующее задание и т.д. Между делом можно посидеть в бункере — почитать дневник, послушать радио, сходить на стрельбище и опробовать в деле новое оружие... в общем, ничего особенного здесь нет, так что по возвращении в бункер вы, скорее всего, пробудете там ровно столько, сколько нужно для нажатия кнопки *Play mission*.

На задание вы ходите не в одиночку, а в составе небольшого отряда (медик, инженер, радист, пулеметчик, проводник). Медик будет восстанавливать здоровье бойцов, радист ну-



жен для периодической связи со штабом и получения новых вводных, пулеметчик окажется незаменим в жарких боях, а инженер станет снабжать вас боеприпасами (впрочем, я предпочел идти «на дело» с оружием вьетконговцев, благо, с их трупов патронов можно снять не в пример больше, чем выдает этот жмот). Джунгли — это вам не город, и ориентироваться в них тяжело даже при наличии карты. Так что присутствие проводника из местных окажется весьма кстати — надо сказать, что к его услугам я прибегал едва ли не чаще, чем к планшету с картой.

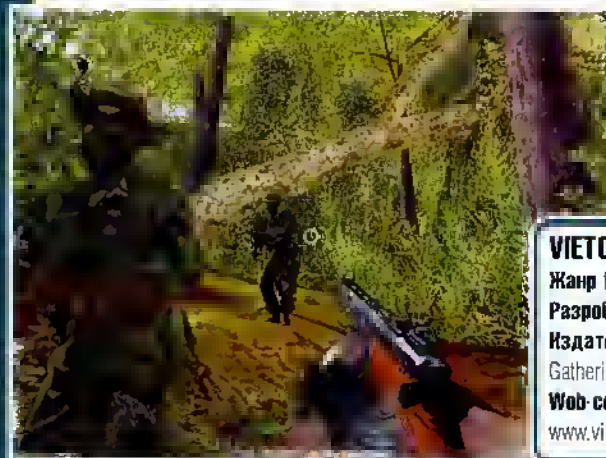
Особого шарма «Вьетконгу» придаст музыка. Разработчики мудро решили, что лучше всего атмосферу 60-х передаст музыка тех лет — так что по ходу игры вы услышите и «Hey Joe» Deep Purple, и «I Wanna Be Your Dog» Iggy Pop'a, и других, менее известных исполнителей того времени.

Графика в игре выглядит не самым лучшим образом, однако это до некоторой степени компен-

руется достойными моделями солдат и хорошей анимацией (скажем, здесь я впервые увидел NPC, очень достоверно переступающих через поваленный ствол и перекатывающихся через более высокие преграды).

Если говорить об игровом процессе, то, несмотря на аутентичность оружия и боевой техники (начиная от ППШ в руках вьетконговцев и заканчивая проржавевшими французскими танками) и находящегося в нашем распоряжении

отряда, которому можно отдавать элементарные команды, *Vietcong* все-таки гораздо ближе к обычному шутеру, чем к тактическому симулятору. Однако от получения нелепного звания «очередной ничей» его спасают миссии. Есть у меня подозрение, что при написании сценария игры разработчики консультировались с ветеранами той войны — уж очень атмосферным оказался *Vietcong*. Значит территория, патрулирование местности, отражение ночной атаки на свою базу, оцепление болота с засевшими там вьетконговцами, спасение американского солдата из плена, преследование неприятеля в знаменитых норах — в общем, задания во «Вьетконге» самые разные и частенько напоминают старые американские фильмы на эту же тему (имеется в виду не «Рэмбо 2»). К сожалению, не все они оказываются одинаково интересными, и часть миссий заставит вас откровенно скучать. Что поделать, на войне не всегда весело...



VIETCONG

Жанр first person shooter
Разработчики Illusion Softworks
Издатель
Gathering/Take 2
Web-сайт
www.vietcong-game.com

Графика

★★★★☆

Звук

★★★★☆

Играбельность

★★★★☆

Наша оценка

★★★★★

ЗА

Хорошо передан «дух» вьетнамской войны, великолепно подобранная музыка. Посредственная графика, некоторые миссии оказываются довольно скучными.

ПРОТИВ

Хороший шутер с потрясающим саундтреком.

ВЕРДИКТ

Хороший шутер с потрясающим саундтреком.

WCG2003

WORLD CYBER GAMES

III Чемпионат мира по компьютерным играм Кубок Украины

Организатор – компания Samsung Electronics
www.wcg.com.ua
www.samsung.ua

С 23 июня по 6 июля – региональные туры.
С 29 по 30 августа – финальный турнир.

Заявки на участие принимаются на сайте www.wcg.com.ua с 5 мая по 16 июня.

Победители Кубка Украины по всем четырем андам игр принимают
личное участие в Финале Третьего Чемпионата Мира в Сеуле, Южная Корея.

- Half-Life Counter-Strike
- Unreal Tournament 2003
- StarCraft: Broodwar
- WarCraft III

Медиа-спонсоры:

AI

Андрей Грабельников

Ну и что там наш железный дровосек, кремниевый мозг, пресловутый AI? Прогрессирует, умнеет на глазах, движется бодрым шагом и заветной мечте каждого лентинума – порабощению человечества. Вчера – победа вычислительного шкафа над шахматным гением, сегодня – домысливших питомцев сменяют механические безотходные собаки.

Вот и Digitalo Studios делает рискованный шаг в завтра, одаривая нас Devastation – игрой будущего, населенной одними только ботами, которые постараются убедительно сыграть роли как еще одной порции выбегающего из-за угла пушечного мяса, так и верных соратников по оружию. То есть в шутере, наделенном, в отличие от, скажем, Unreal Tournament 2003, сюжетной линией, вы остаетесь один на один с тем самым искусственным интеллектом, лишенным всяческих подпорок, сиречь сойма скриптов, коими грешит ныне каждый пристойный FPS. Кажется, чем-то подобным который год кряду общается удивить нас Counter-Strike: Condition Zero.

Впрочем, отказаться на подобные инновации сотрудники Digitalo решили не от хорошей жизни. Изначально Devastation задумывалась как исключительно многопользовательский проект, но, видимо, учтя необыкновенно возросшую конкуренцию среди подобных забав и услышав леденящие кровь истории о судьбине разработчиков однозлого сетевого кошмара New World Order, авторы решили в срочном порядке присоединить к игре еще и single player часть, увеличивая, таким образом, универсальность своего детища. Иностраный модуль, ясное дело, все время отваливался, поэтому пришлось пришить его клипками нитями сюжета.

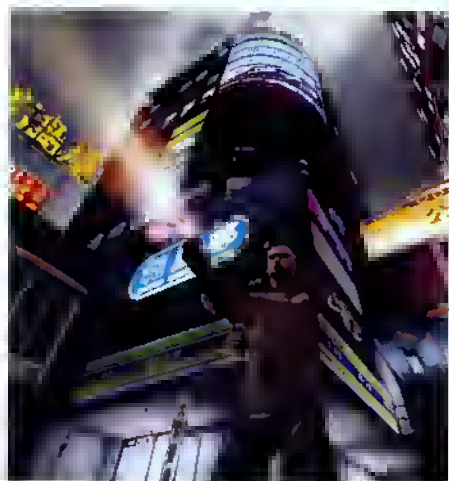
История о недалеком будущем, в котором население делится строго на три категории – пособники корпораций, послушные скоты и



скинущие рабские оковы члены так называемого The Resistance, стесняется, кажется, сама себя. Гнусавым голосом твердит что-то о непримиримой борьбе против диктатуры в самом начале и периодически являет себя в образе дневников героя, написанных мелким неразборчивым калем. Как раз таким, чтобы у вас никогда не возникло желания их прочесть.

А теперь внимание – вопрос: кто этот пергидрольный блондин, с интенсивно фиолетовыми мешками под глазами, глядящий в очи игроку с загрузочного экрана? Я даже было подумал, что этот уродец – глава корпорации, тиран, измученный многочисленными болезнями, или, может, озябшая в море жертва диктата. Но нет, то Digitalo умудрилась создать персонажа, ассоциировать с которым себя приличному игроку покажется оскорбительным.

Первую половину игры наш полстанец бессистемно мечется в поисках единомышленников по унылым лабораториям, заброшенным железнодорожным станциям, лабиринтам контейнров в портовых доках (приготовьте пальцы рук и ног для подсчета клише), жестоко страдая от от-



дачи и невозможности вести прицельную стрельбу во время бега. Тут выясняется, что играть в FPS без скриптов, грамотного дизайна и крепкой сюжетной линии стало скучно. Бездушные боты – напарники, имена которых вы не запомните, даже пройдя игру насквозь, и вовсе отбивают желание играть, выполняя за вас всю работу на легком уровне сложности, но превращаясь в мягкотелую обузу с переходом уже на medium difficulty. Големы притом сполна награждены всем спектром фамильных недостатков – от перманентного

ступора перед стенами до столбняка перед закрытой дверью.

Позрядно, видимо, устав разбрасывать по готовому уровню аптечки, оружие и солдат, девелоперы выпускают вожжи из ослабевших рук. Надоело! Пусть у каждой из группировок будет своя база со специальными воскресительными площадками. Так Гаврош и его труппа побеждают смерть, а молотобойцы из Digitalo сокращают себе рабочий день. В аптечках нужда отпадает по понятным причинам, а оружие мы выбираем посредством специального меню при рождении. С – 4 – 4? Вы прекрасно меня понимаете! Клоны ботов (sic!) полигональным фаршем накачиваются через строго определенные промежуток времени. Вы расплачиваетесь той же монетой. Война клоническая началась!

В итоге железный дровосек терпит полное фиаско. Выводы очевидны! Через дарвиновские догмы не перепахнешь, эволюция должна двигаться поступательно – от мэинфрейма к электронной собаке, от собаки к обезьяне. А там глядишь, AI составит увлекательную партию человеку в Devastation 2023.



DEVASTATION: RESISTANCE BREEDS REVOLUTION («ПУСТОШЕННЕ»)

Жанр first person shooter

Разработчик Digitalo Studios

Издатель ARUSH Entertainment

Издатель в СНГ «Акелла»

Издатель в Украине «Мультитрейд»

Web-сайт www.devastationgame.com

Графика
★★★★★
Звук
★★★★★
Играбельность
★★★★★
Наша оценка
★★★★★

ЗА Детализированный мир на дачке Unreal
Все остальное
Multiplayer, наверное, only. Да и то вряд ли...

WHAT HI-FI?
ЗВУК И ВИДЕО

АКЦИЯ ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ

Каждый подписавшийся на журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео» с любого текущего месяца до конца 2003 года может стать обладателем великолепного подарка DVD-проигрывателя DENON DVD-2800 Mk2 от ООО «МИРС» или одного из пяти DVD-дисков от компании Интер-Фильм

DENON



DVD-проигрыватель DENON DVD-2800 Mk2 от эксклюзивного дистрибьютора торговой марки DENON на Украине ООО «МИРС», тел: (0482) 30-5530, факс: (0482) 30-5555, e-mail: mirs@tango.com.ua))) **МИРС**



Прекрасные фильмы на DVD от компании Интер-Фильм

**ИНТЕР
ФІЛЬМ**

Подписной индекс 23680

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

Вы можете стать обладателем одного из этих прекрасных подарков. Для этого необходимо до 10 июля оформить подписку на журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео» с любого текущего месяца до конца 2003 года и прислать до 20 июля оригинал подписного абонемента по адресу: «Издательский дом ИТС», пр-т Красновоздний, 51, Киев, 03110

Желательно оставить себе ксерокопию абонемента.

В случае, если подписка оформлена через курьерскую службу доставки, необходимо выслать по факсу (044) 245-7203, 244-8582 или по почте копию платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

Не забудьте указать свое имя, фамилию и контактный телефон или адрес.

Подведение итогов акции состоится в августе 2003 г.

Результаты будут опубликованы в № 8-9 журнала «What Hi-Fi? Звук и Видео».

Прииудительная демократизация

Владимир Кочмарский

Попитина «прииудительной демоириатизвци», проводимая США, – штука звгадочная. Что из этого вышло, например, в Сомвли – видно в фильме Black Hawk Down. И пусть ииоцовиа данного иииоопуса не особенно оптимистичиа, зато обиие боевых действий и толпы врагов просто обязывали игроделов взяться за работу! Ну в фииаи и переделать можно...



И вот элитный отряд Delta снова в деле. Экшнровка солдат, вооружение и боевая техника в точности соответствуют прототипам из фильма и кинохронике. Пейзажи и достаточно похоже переданы в трехмерной графике пейзажи пустынной страны, пыльные и замусоренные улицы разоренных гражданской войной городов и поселков Сомали. Воксельная поверхность земли радует глаз плавностью линий и отсутствием размытых текстур. При этом игра вполне сносно работает на слабых системах в разрешении 800 × 600 при средних настройках графики.

Боевые действия разворачиваются вокруг столицы Сомали – Могадишо – за несколько месяцев до событий, описанных в фильме. Вначале – это операции по защите конвоев с гуманитарной помощью, ликвидация складов оружия бывших «борцов за свободу», а ныне – простых террористов. В первой же миссии, дабы продемонстрировать все прелести игры, нам предлагают покататься на джипе в качестве стрелка, побегать и полетать на вертолете, сидя за пушкой бортового пулемета. О возможности управлять машинками забудьте – они ездят и летают только по проложенному дизайнером маршруту.

Впрочем, и свобода перемещения на своих двоих также ограничена. Иногда – лабиринтом

городской карты, в других случаях – невидимой границей, пересекая которую игрок слышит настоятельные требования вернуться к выполнению задания. Непонятливые после пятого предупреждения «награждаются» досрочным завершением миссии. Такое наказание следует и за уничтожение дружественных юнитов. А вот отстрел мирных жителей, хоть и не приветствуется, но остается без особых последствий.

Террористы вооружены главным образом «калинами» и РПГ, хотя встречается и местная разномощность тачанки – джип с крупнокалиберным пулеметом в кузове. AI боевиков так же незатейлив, как и оружие. Все, что они могут, – бежать навстречу игроку, изредка постреливая. Под стать им и интеллект бойцов «Дельты». Они либо следуют за игроком, либо вырываются вперед, повинаясь сработавшим триггерам, на которых построены все миссии. Стреляют спецназовцы похуже иных новобранцев, не говоря уж о привычке повернуться к игроку спиной и спокойно принимать пули в мягкое место. Довольно часто эти элитные бойцы «цепляются» за углы зданий или, упершись в стену лбом, перебирают лапками, пытаясь нагнать ушедшего вперед игрока. Поэтому основную работу лучше выполнять самому, приказав подразделению «ждать на месте». Благо, что мощное тело американского спецназовца может выдержать до пяти попаданий из «калаша» или два-три из 12,7-миллиметрового пулемета. К счастью, противники сделаны из куда менее прочного материала. Им достаточно и одной пули.

Чтобы жизнь не казалась игрокам слишком легкой, разработчики ограничили количество сохранений игры – в лучшем случае их всего девять на миссию. Зачастую этого недостаточно, особенно тогда, когда вам предлагают прогуляться по минному полю. С другой стороны, по уровням разбросаны коробочки с быстродействующими лекарствами и боекомплект. А в середине одной из миссий можно даже сменить оружие. Впрочем, это вряд ли необходимо, так как наш лучший выбор бойца для одиночной игры останется карабин M-15 с подствольником и 15-зарядная «Беретта». Для штурма помещений пригодятся гранаты и светомушкетеры. Для прохождения некоторых миссий потребуются взрывпакеты. Весь остальной внушительный арсенал может понадобиться разве что в сетевых баталиях.

По мере прохождения сложность миссий возрастает, они становятся длиннее и разнообразнее. И наконец, несколько последних заданий вернут нас к событиям, показанным в одноименном кинофильме. Закончится все на стадионе в Могадишо. Однако после финала возможно и послесловие. В последней, «бонусной», миссии игрок все-таки доберется до ненавистного Аидида. Правда, четыре года спустя, в одиночку и с напутствием: «Вы действуете как частное лицо, и в случае провала мы будем вынуждены отказаться от нас».

В общем, смазанный конспект, хотя и более оптимистичный, чем в кино. Но это – мелочи. Что они по сравнению с возможностью «поиграть в тир» с живыми мишенями и почувствовать себя непобедимым «демократизатором». ■



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Жанр first person shooter
Разработчик издатель Novalogic
Издатель a СНГ snowball.ru/«1C»
Web-сайт www.novalogic.com/games/DFBHD/

Рейтинг
Звук
Графика
Игровость
Наша оценка

3A Достоверно воссоздана атмосфера фильма; неплохая графика
Убогий AI; оркадность; смазанный финал; обилие скриптов
Очередная, однако не самая полная миниграция серии Delta Force

Трансформеры снова в строю

Сергей Светличный

Компания Rage известна нашему игрову в первую очередь своими красочными аркадами — Incoming и Expendable, которые при всех отличиях обладают некоторыми сходными чертами: прекрасной графикой с яркими, сочными цветами и добротным геймплеем. А тем же, что практически все их игры довольно быстро приедались подавляющему большинству геймеров.

Есть у меня подозрение, что и Gun Metal уготована та же участь. Это очень хорошая аркада со все еще великолепной графикой (игра вышла на консоли Xbox почти год назад) и бешеной динамикой. Вот только, поиграв в нее пару-тройку дней, многие соотечественники Gun Metal со своих вилочестеров и благополучно забудут о ее существовании...

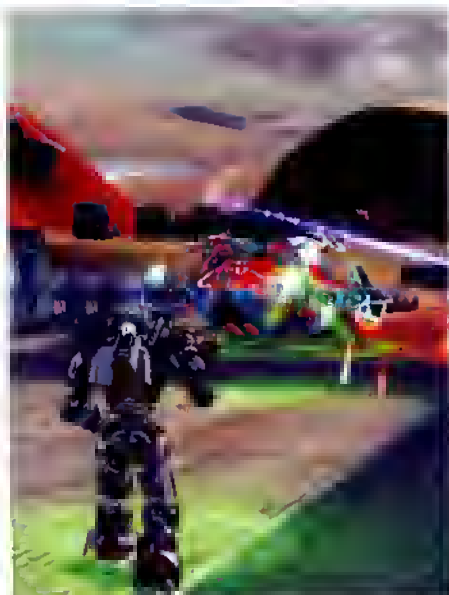
Сюжет в Gun Metal отсутствует как явление, поэтому можно сразу переходить к графике. Скажем так — если бы даже я не знал, что игру разрабатывала Rage, то догадался бы об этом по одной только картинке. Броские цвета и обилие разнообразных спецэффектов лучше всяких слов говорят о том, что ответственность за Gun Metal несет именно Rage. Gun Metal — это мир, в котором нет серого. Здесь все объекты, кажется, выкрашены светящейся краской, и боевая техника отполирована до зеркального блеска. При разработке оружия внимание уделялось не тактико-техническим характеристикам, а эффектности его использования.

Кстати, о боевой технике. В Gun Metal мы управляем роботом-трансформером. Кто в детстве смотрел по телевизору мультфильмы о них, тот поймет, о чем речь. Для других же вкратце поясню, что это за зверь. Представьте себе гигантского человекообразного боевого робота, который по желанию пилота легким движением руки превращается... в элегантный реактивный истребитель. Здорово, правда? Отвлекаясь от темы — вот если бы еще в «Ил-2. Штурмовик» можно было Ла-5 трансформировать в Т-34, цены бы этой игре не было.



Идея, надо признать, просто отличная (это я уже о Gun Metal), и почему ее до сих пор не заэксплуатировали до дыр — немного непонятно, поскольку лежит она буквально на поверхности (хотя, может, западные разработчики в детстве не смотрели аниме...). Мирное сосуществование двух боевых машин в одном корпусе разнообразит довольно-таки монотонный в остальном игровой процесс — побегав по земле и разобравшись с пехотой и танками противника, при первых признаках авианалета мы трансформируемся в истребитель, взмываем в воздух, и игра из аркадного «мехворриора» превращается в аркадный же авиасим.

Миссии в Gun Metal достаточно разнообразны — это и защита своей базы, и сопровождение конвоя, и уничтожение баз противника. Причем даже в пределах одной «категории» задания отличаются друг от друга очень сильно. Интересно, что с ходом игры у меня лично росло и крепло ощущение, что я в Gun Metal являюсь... обычным юнитом из какой-



нибудь аркадной стратегии в реальном времени. А что? Базы двух «игроков» — есть. Периодический «выброс» неприятелем группировок боевой техники, которую нужно уничтожить, чтобы спасти свою базу от разрушения, — тоже. Возможность поправлять на базе «здоровье» и пополнять боеприпасы — присутствует. В общем, порой у меня возникало непреодолимое желание обнести рамочкой свои войска и послать их куда подальше...

При всем множестве заданий игровой процесс выглядит монотонно — «летаем, стреляем, любиме спецэффектами». Заметьте, здесь отсутствует слово «ходим», причем неспроста. Со временем выясняется, что на земле в Gun Metal воевать далеко не так удобно, так что основное время игрок будет проводить именно в воздухе. Ну, а где монотонность — там и быстрая утрата интереса. Похоже, разработчики догадывались об этом недостатке Gun Metal, поэтому и старались разнообразить геймплей любыми средствами. И наиболее удачным, на мой взгляд, является оружие — перед каждой миссией выдается одна-две новые пушки, и вы должны сами выбрать, с каким вооружением отправляться на задание (всего в робота «влезит» восемь единиц — по четыре для каждой трансформации). Пожалуй, только оружие способно удержать геймера за Gun Metal еще какое-то время после того, как ему начнет приедаться игровой процесс. Ведь богатству местного арсенала позавидует даже сам Вольфганг, который, как известно, был ни много ни мало спасителем всей Галактики.

GUN METAL

Жанр 3D-action

Разработчик Rage Software/
Yeti Studios

Издатель Rage Software

Web-сайт www.gun-metal.com

Графика

★★★★★

Звук

★★★★☆

Игровость

★★★★☆

Ваша оценка

★★★★★

3A

Отличная графика, интересный геймплей

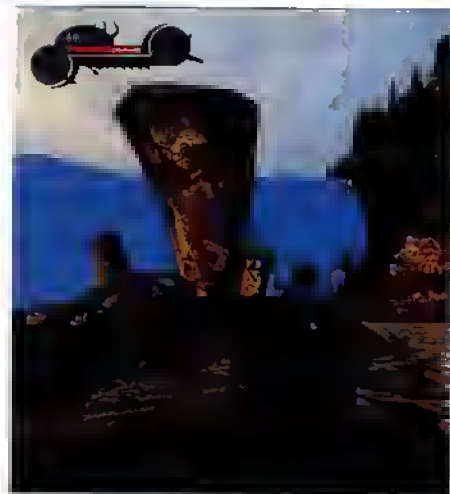
Игра может быстро насучить

Хорошая аркада, от которой можно неплохо отдохнуть после трудового дня

Свет плюс Тьма

Сергей Светличный

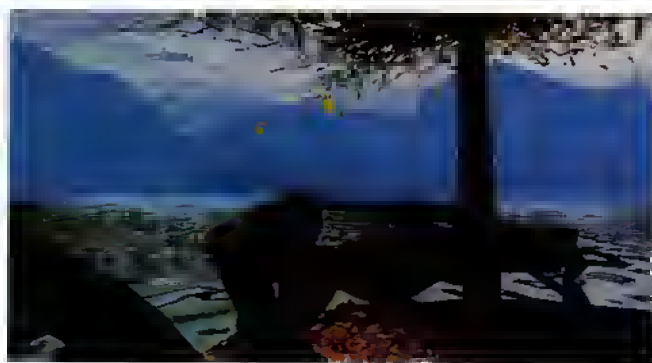
В последнее время все больше и больше игр приходят на ПК с консолей, причем если раньше «исходным пунктом» значилась исключительно Sony PlayStation 2, то сейчас к ней присоединилась и Microsoft Xbox. Рассмотренная в прошлом номере Splinter Cell, а теперь еще и Guil Metal с Enclave – неужели это означает, что и на Xbox стали появляться приличные игры?



Королевство Селенхайм переживает не лучшие времена. Злобная и ужасная Тьма, которую добрый и пушистый Свет в лице маленького, но очень гордого волшебника в незапамятные времена зверски извел практически под корень, начинает потихоньку подниматься на ноги и подумывает о том, чтобы вернуть должок сторицей. Вот, собственно, практически вся фабула Enclave – классический «фэнтези-сюжет № 1», который используется в каждой второй игре с псевдосредневековым антуражем. Что же отличает «Анклава» от этих самых «каждых вторых»? То, что в нем вы можете выступать как за Свет, так и за Тьму – здесь имеется две кампании, и пройдя одну из них и потоптавшись на трупике демона Ватара, начинаете все заново и сражаетесь уже под его знаменами.

Графика в Enclave очень симпатичная, но ничего сверхъестественного мы не наблюдаем – достаточно четкие текстуры, умеренно сложная архитектура уровней, хорошая детализация моделей. В целом же, все эти составляющие складываются в неслучайно приятную для глаз картину, поэтому хотя по отдельности компоненты заслуживают всего лишь уверенной «четверки», «суммарная» графика тянет на все пять баллов.

По геймплею Enclave – типичный 3D-action от третьего лица. Помните, перед выходом ее временами называли action/RPG – так вот, могу ответственно заявить,



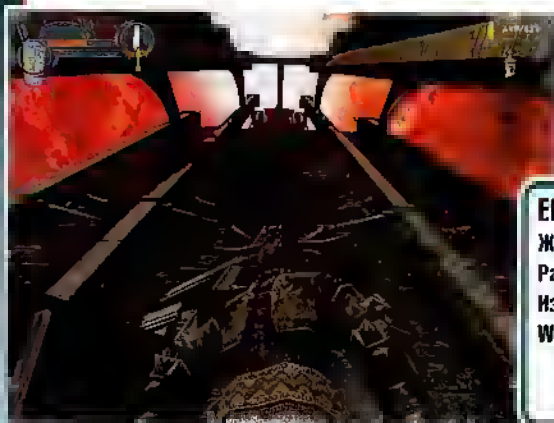
что никаких признаков ролевых игр тут нет и близко, ни первичных, ни даже вторичных. Игровой процесс выглядит примерно так: бежим, рубим, стреляем, сохраняемся на чекпойнтах, бежим дальше, рубим, стреляем... Загадок и головоломок минимум, интеллект у монстров отсутствует как явление (правда, это до некоторой степени компенсируется очень интересными и достаточно многочисленными скриптами). В общем, единственное, что может служить оправданием появлению приставки RPG в обозначении жанра Enclave, – это наличие нескольких «играбельных» персонажей, выдаваемых по мере продвижения по сюжету. Причем переключаться с одного на другого позволяет перед началом любой миссии – так что вы можете пройти всю кампанию одним героем или менять их как перчатки, каждый раз используя нового бойца. Отличаются они не только внешним видом и названием, но и оружием, а следовательно, и стилем прохождения. Рыцарь, лучник, маг, ассасин, берсеркер, варвар, инженер и т. д. и т. н. – выбор более чем впечатляющий.

В своих странствиях по игровому миру вы будете находить мешочки с деньгами и всякие-разные драгоценности, тут же переводимые в чистое золото по местному курсу. На заработанные средства перед началом следующей миссии можно закупить новое оружие и доспехи – признаться,

именно этот момент и заставил меня пройти Enclave в предельно сжатые сроки (в общем и целом, на игру ушло вечера три – правда, и особо продолжительной ее назвать тоже язык не поворачивается). По окончании миссии появляется настолько сильное желание посмотреть, что же такое новое тебе выдадут и как это будет выглядеть в деле, что против воли нажимаешь кнопку *Далее*.

Из недостатков (кроме упомянутых уже проблем с искусственным интеллектом) отметим и отсутствие карты локаций – в некоторых миссиях (например, на улочках города) она была бы как нельзя более кстати. Кроме того, можно предъявить определенные претензии к анимации персонажей, особенно в видеороликах, а также к самим роликам – понятно, что какой сюжет, такое и видео, в котором они нам преподносятся, но все равно, более скучного и невыразительного зрелища я, пожалуй, даже и не припомню.

Если же абстрагироваться от этих недостатков и сосредоточиться на достоинствах (которые у игры также имеются), то от прохождения Enclave вполне можно получить свою порцию удовольствия.



ENCLAVE

Жанр 3D-action
Разработчик Starbreeze
Издатель Vivendi Universal
Web-сайт enclavegame.com

Графика
★★★★★
Звук
★★★★☆
Играбельность
★★★★★
Наша оценка
★★★★★

3A Добротная графика; масса игровых персонажей; «двойное» прохождение
Примитивный искусственный интеллект; слабые видеоролики
Приятный почти во всех отношениях action

Вокруг света за древним артефактом

Андрей Грабельников

Если адруг аам представился шанс поехать на тан называемые рас-
нопин или поучаствовать в иных археологических изысканиях, не-
медленно откажитесь. Это чертовски опасная авантюра. Люди, ин-
тересующиеся предметом и оставшиеся а живых после несколь-
ких подобных поездок, — настоящие герои, сделанные из победита,
с ампутированным чувством страха.

В объектив камеры улыбаются добрые, интеллигентные бородачи, сжимающие в руках пыльные черепки и кисточки. Это — подставные лица, бесконечно удаленные от жестокой археологической действительности. Истинные adeпты этой науки проводят большую часть своей жизни недалеко от центра Земли, безжалостно уничтожая любого, кто воспрепятствует изысканию ценных музейных экспонатов. Препятствуют, чтоб вы знали, обычно группами, численностью от нескольких сотен до тысячи человек. В большинстве случаев безрезультатно. Так, к примеру, фашисты пытались встать на пути доктора Джонса. Этого гения археологии, и что же — проиграли войну. Теперь вы знаете, кому говорить спасибо.

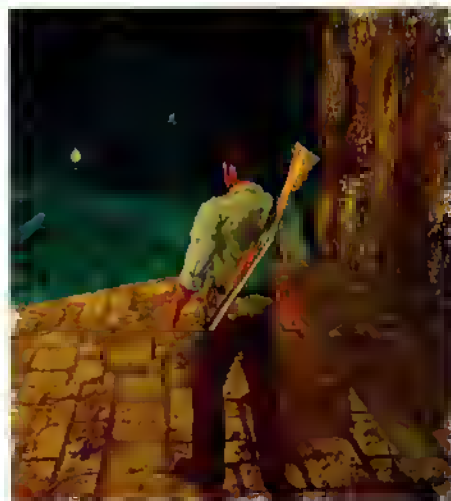
Собираясь раздобыть очередной особо ценный реликт, доктор Джонс по обыкновению захватывает хлыст, посредством которого можно исполнять завидные акробатические номера, уцепившись за архитектурные излишества, допотопный револьвер, флагу и неизменную шляпу. Лишившись головного убора, Индиана выигрывает родственные черты с харизматичным Ханом Соло, превращаясь в безвестного дублера средней руки. Пресловутая «Федора» умудряется вернуться на свое законное место даже после серии невероятных кульбитов под крышей мира, чередующихся с водными процедурами, но легко теряется после пропущенного тычка в физиономию.

Тут доктору Джонсу приходится, засучив рукава, браться непосредственно за рутинную



работу археолога. Надо отметить, что Инди является adeптом повсеместно распространенной уличной школы. Поэтому без долгих прелюдий он хватается за груды ближайшего оскверненного древних святилищ, будь то резвый китайскоподданный или дурно пахнущий мертвяк, и начинает массировать ему лицевые мышцы. С чувством швыряет супостата оземь и от дупи добавляет лежащему носком ботинка. Чтоб, значит, поскорее встал! После демонстрации преимуществ старого доброго кулачного боя над изощренностью школы восточных единоборств противник эффектно валится доктору под ноги, а игрок, с участвующим от радости дыханием, — на спинку стула. Тут еще подкупает простодушность, с какой Джонс, выставив вперед кулаки, вступает в спарринг с вооруженным копьём мастером ушу. Но то ли еще будет.

Вот Индиану окружают сразу три закоренелых противника археологии с «пушками» наперевес. Что делает мистер Джонс? Хватает подвернувшийся под руку стул и с размаху ломает его об одного из негодяев. Мечет бу-



тылку превосходного шампанского в голову второго. Вытаскивает кнут и целчком выбивает оружие из лап третьего. Наконец, глубоко вдохнув, с разбегу кидается в драку. Когда же доктор археологии, обретя лопату, начинает лихо «огородничать», грань между игрой и бестселлером Стивена Спилберга и вовсе растворяется в кисельных потоках ассоциаций и кэмео. «Fortune and glory, here I come», — молвит знакомым с детства голосом Форда, и поклонники уже не в силах сдержать слез счастья — наконец-то

образ Индианы Джонса верно спроецирован на экраны мониторов.

Всёдливо расковырять игру, анализируя отдельные детали, никак не получается. Перед глазами разноцветная кутерьма ярких картинок, а в голове метер. Локации и персонажи, оружие и оппоненты меняются в безумном калейдоскопическом ритме. Встал с утра, что было, не помню. Вот доктор Джонс охаживает бандитов на фоне цейлонских пейзажей, вот палит из гарпуна по акулам, бултыхаясь в подземных акваториях, затем, оседлав рикшу, мчит по закоулкам Гонконга, попутно отпугивая преследователей очередями из автомата Томпсона, потом раздвигается с помощью пулемета, установленного на крыше фуникулера, со стаями надоедливых «Мессершмидтов». И так далее в том же рваном стиле, закрыв глаза на отсутствие возможности сохраняться посреди игры, докучливую местами акробатику, гигантоманию последних уровней, задачи с рубильниками, под аккомпанемент бравурной музыки Джона Уильямса до самого победного конца.



INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Жанр action/adventure
Разработчик The Collective
Издатель Lucas Arts
Web-сайт www.lucasarts.com/products/indiana/

рейтинг
★★★★★
Звук
★★★★★
игровость
★★★★★
наша оценка
★★★★★

ЗА Замечательные драки; «кинематографичность»; типично «индиановский» сюжет
ПРОТИВ Не всегда удобное управление и «своевольные» камеры; отсутствие возможности сохранения в любом месте; некоторые графические недоработки
Симпатично, приятно, просто, без напряжения извилины и **Fun** в чистом виде

Ничего не понимаю

Янош Грищенко

Очевидно, фраза «Кто здесь в цари крайний? Ниного? Та я первым буду» настолько вдохновила номинантку «1С», что она незамедлительно решила внести и свою лепту в процесс возрождения квестов. Ведь мультфильм «Падал прошлогодний снег» сразу после выхода в свет стал одним из шедевров советской мультипликации, а изречения Мужика давным-давно растащены на цитаты. Поэтому появление главного героя одноименной игры на экранах мониторов было лишь вопросом времени.

С мудростью лукаво, разработчики слепили примитивный сюжет, который никаким образом не связан с мультипликационным. Он повествует о том, как у Мужика в банный день украли... баню. Вот так — просто и незамысловато. А баньку-то найти надо. И ничего другого не остается нашему колоритному персонажу, кроме как пуститься в странствия, дабы вернуть себе похищенное имущество. Только, к несчастью, не стоит оно тех нервов, которые придется потратить на его поиски.

Дело в том, что большинство квестов в «1С» настолько запутаны, что для их решения придется ломать голову не один десяток часов. Как вам правится идея использовать счеты в качестве альтернативы сдвигу для бобслея или поколдовать волшебной палочкой над варежками, чтобы отключить электричество?.. В общем, подобные нелепости встречаются здесь сплошь и рядом, и глас разума в таких случаях, как правило, безбожно врёт.

И этому есть вполне рациональное объяснение — игра невероятно короткая. Потому единственной возможностью продлить ее и стали чрезмерно запутанные головоломки. В результате практически полное отсутствие разнообразия, несмотря на то что окружающий мир населен довольно интересными персонажами. Российские квестодеды перенесли в игру несбывшуюся и любимую жену главного героя, памятного зайца и добавили еще добрый десяток новых героев. Вот только многие из них присутствуют здесь



чисто формально и никакой существенной роли не играют.

Мал и набор локаций, которые Мужик придется посетить. Рисованный задний фон восторга не вызывает, но и не раздражает — мягкие приятные тона и неплохо выполненные объекты выглядят прилично. Модели персонажей сделаны тоже на должном уровне. Словом, для «пластилинного» квеста в самый раз, но хотелось бы немного большего.

Заставки между локациями, по всей видимости, должны были выдать слезу умиления у поклонников мультфильма. Слез не выдаливается. Вот только не от ностальгии, а от их убогости и непродолжительности.

Музыка сначала показалась вполне бодрящей. Но через некоторое время ансамбль из неидентифицированных инструментов вызывает страстное желание набавиться от его назойливого ритма. Чего нельзя сказать об озвучке. Бесподобная. Великолепная. Потрясающая. Это лишь небольшая часть эпитетов, которых она заслуживает. Станислав Сададьский,



озвучивавший главного героя в мультфильме, был приглашен и для работы над игрой. Бессмертные выражения «Ничего не понимаю» и «Нет. Мы так не договаривались» так же неподражаемы, как и в анимационном варианте. Неплохо озвучен и автор, все время подстегивающий нашего героя всевозможными шутками, которые весьма кстати вплетены в игровую процесс.

Определенные неудобства доставляет предметная панель — во многих случаях ее приходится убирать, так как нужное место для выполнения действия находится именно за ней. Благо, она исчезает по нажатию одной клавиши.

По большому счету, «Падал прошлогодний снег» спасает только юмор. Продолжая традицию мультипликаторов, разработчики сделали игру местом, где происходят фантастические вещи: Мужик преспокойно складывает себе в папку объекты, включая даже пианино; из умышляника выскакивает рыба, а на набережной можно поиграть в «морской бой».

Но в итоге перед нами все равно очередной неудавшийся проект, находящийся на одной ступени эволюции вместе с целой когортой других российских квестов. По прохождении игра совершенно не остается в памяти. Поиск бани превращается в монотонный и тупой процесс, который нельзя оправдать даже столь хорошей озвучкой и присутствием здорового юмора.

В общем, поклонникам мультфильма игра явно не понравится, а любителям российских квестов мы бы посоветовали остановить свой выбор на «12 стульев», которая вышла совсем недавно.



«ПАДАЛ ПРОШЛОГОДНИЙ СНЕГ»

Жанр adventure
Разработчик-издатель «1С»
Web-сайт games.1c.ru/pps

Графика

★★★★☆

Звук

★★★★☆

Гравитация

★★★★☆

Наша оценка

★★★★☆

ЗА

Голос Станислава Сададьского; приятная пластилиновая графика

ПРОТИВ

Нелегитимные квесты; малое количество локаций

ВЕРДИКТ

К сожалению, поклонникам мультфильма игра вряд ли придется по вкусу

Победа или смерть

Джуди Рэйвен

Первый раз мне довелось увидеть игру **Mortal Kombat: Deadly Alliance** в прошлом году на выставке ECTS в Лондоне. Снажу честно, тогда впечатление было не самым лучшим. После ставших уже привычными на консолях нового поколения элегантных и симпатичных персонажей из **Soul Calibur** и **Dead Dr. Alive** «смертинки» назвались наини-то грубыми, неповоротливыми, жестокими. Так что за приставку я садилась без особого энтузиазма, но...



Финальная версия игры в значительной мере превзошла мои ожидания. Как же можно оторваться, когда на экране такие родные и любимые герои показывают чудеса боевых искусств? Саб-Зиро, Скорпион, Соня, Джонни Кэйдж и другие старые знакомые готовы порадовать вас своими коронными трюками и продемонстрировать, чему научились за последние несколько лет.

Вообще как-то странно получается. Начиная с первой серии игры их бьют, режут, отрывают конечности... а они оттачивают технику, разучивают новые серии ударов и продолжают сражаться за свободу нашего (или на худой конец своего) мира. Кстати, на этот раз они освоили не только новые приемы, но и школы боевых искусств. Теперь каждый персонаж владеет тремя (!) стилями, причем один из трех предполагает наличие оружия, ну там мечи какого-то или нунчаки. Некоторое недоумение вызвал Рэйден в костюме самурая, размахивающий здоровенной палкой, — мне несколько иначе представлялся бог грома.

В такой ситуации вполне закономерно смотрятся изменения в привычной схеме управления. Раньше было точно известно, какая кнопка за какой удар отвечает. Теперь же все зависит от выбранного стиля. В одном большинстве ударов наносятся руками, а в другом придется помахать ногами, а где-то предпочтением отдастся броскам, как, например, в дзюдо (правда, Кано, пренебрегая правилами, даже здесь использует удары).



Конечно, Эд Бун со своими коллегами-разработчиками не ограничился только лишь приемами, появились и новые персонажи. Тут вам и ванильный Питара, и статный Мавадо, отбравший мечи-крюки у Кабалы, и слепой Кенни, размахивающий катаной, и пьяный Бо Рай Чо, решивший отомстить за смерть своего воспитанника... Лю Канга. Да, да, того самого любимца публики, который прежде весьма успешно сражался с Шао Каном и его сподвижниками. К сожалению, против подлости Шан Цунга и Кван Чи мастерство молодого воина оказалось бессильным... Остается надеяться, что с задачей спасения мира хорошие ребята справятся и без него.

Какие же еще нововведения ожидают игроков? Прежде всего, возможность создания так называемого «профиля» — нечто вроде учетной записи, где фиксируются все ваши достижения и поражения; сколько побед одержали, сколько скрытых персонажей открыли, сколько раз провели фаталити. Кстати, «добивающие удары» не слишком разнообразны, у каждого персонажа только один вариант, никаких

вам «зверств» или «дружб». Утешает то, что добить противника достаточно легко: расстояние практически не имеет значения, а комбинации кнопок вообще элементарны. Появился и новый тип игры — «Завоевание» (Konquest), в рамках которого каждым персонажем необходимо пройти 10 миссий, начиная от изучения одиночных ударов до охватывающих все три стиля комбо и битвы с самим собой. При этом вы, с одной стороны, знакомитесь с ассортиментом «телодвижений» различных героев, а с другой — зарабатываете деньги. Какие деньги? А разные: золотые, сапфировые, рубиновые и т. д.

Деньги на то и существуют, чтобы их тратить. Думаете, предстоит приятная прогулка по магазинам? Как бы не так. Тратить деньги можно только на кулабище на раскопках могил, а там... Все что душа пожелает. Скрытый персонаж? Пожалуйста — их почти половина от общего количества. Новый костюмчик? Без проблем, как раз по размеру. Новые арены? На любой вкус, хотя и однообразные, зато очень красивые. Информация о персонажах, видеоролики, комиксы... Всего 26 рядов по 26 могил в каждом. Впечатляет? Помоему, весьма.

А тем, у кого возникнет ностальгия, рекомендую посмотреть небольшой фильм исторического характера, из которого можно узнать, с чего все начиналось, вспомнить, как выглядели популярнейшие персонажи в разных частях игры, проследить за эволюцией «Смертельной битвы» и ее воплощениями на все возможных игровых платформах.

Р. С. Кроуиши по-прежнему более чем достаточно...



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Жанр fighting
Платформа Sony PlayStation 2
Разработчик-издатель Midway
Web сайт
www.mkdeadlyalliance.com

Рейтинг
★★★★☆
Жанр
★★★★☆
Графика
★★★★☆
Звук
★★★★☆
Игровые возможности
★★★★☆
Наша оценка
★★★★☆

ЗА Возможность смены боевых стилей; большое количество скрытых бонусов
ПРОТИВ Отсутствие режима «стенка на стенку»; одного варианта «добивающего» удара явно не хватает
РЕЗУЛЬТАТ Отличная реабилитация за провальный МК4



С рождения Бобби пай-мальчиком был...

Давненько студия «Дисней» не попадала так сильно впросак, как со своим новым мультфильмом «Планета сокровищ». Потратили 100 млн. долл. на работу, на рекламу еще 40 млн. долл. и... с трудом откатали только «рекламные деньги». В чем же дело?

Последняя работа гиганта анимации мало напоминает предшественника. Новая интерпретация классической истории Стивенса о мальчишке Джимми обрела «второе дыхание», переключав в космические декорации. Студия, устанавливающая каноны в мультипликации, впервые столь активно применила 3D, оставив классически двумерными лишь самих персонажей. Как ни странно, ее работа не напоминает мюзикл, ибо всего одна песня для диснеевской полнометражки – это практически их отсутствие. К счастью, по дороге потеряли и стержневую лав-стори, ограничившись лишь фоновым союзом кошки и собаки с очаровательным финалом.

Однако во многом от собственных привычек диснеевцы



так и не отступили. Налицо очередная «сиротинушка» в лице главного героя (боги, укажите хоть одну полную семью в историях студии!). Есть и очередная ипостась вездесущей аладдиновской обезьянки в виде зверька-метаморфа, призванного веселить публику безмолвными выходками.

Графически фильм удался на все 12 по новой школьной системе. Несущийся в зрительный зал парусник, гигантские космические киты вокруг корабля, энергичная кошка-капитан. Это действительно красиво. И если принять во внимание, что перед нами все-таки сказка и не пытаться задумываться над тем, как все это может происходить на самом деле, то посмотреть есть на что.

Вот только сценарий изрядно подкачал. Невыразительность интерпретации «от студии» просто удивительна, особенно если вспомнить первоисточник. Настолько, что в пример ставят прошлую диснеевскую экранизацию «Острова сокровищ» (1950-й!), которая, по мнению тех же американских зрителей, удалась куда лучше.

Но тем не менее... Не проходите мимо! Форма опять перешагнула содержание, но как хороша форма!

EQUILIBRIUM («ЭКВИЛИБРИУМ»)

★★★★☆

Компания Dimension Films, 2002

Web-сайт Нет

Режиссер Курт Виммер

В ролях Кристиан Бейл (Джон Престон), Эмили Уайсон (Мэри), Тай Диггс (Брандт), Ангус МакФадейн (Дюпонт) и др.

*Without love, without anger,
without sorrow, breath is just a
clock ticking (Mary)*

Кто сказал, что антиутопия должна быть сложной? Кто сказал, что в этом жанре обязательно придумывать что-то новое? Кто сказал, что у Курта Виммера получился лишь фильм-повторение? Не верьте ему!

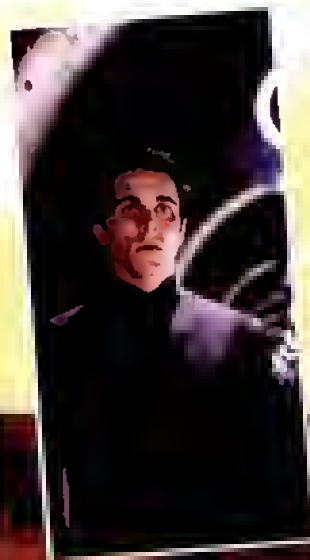
На суд зрителя режиссер вынес еще одну версию истории о Большом Брате, видевшем всех нас если не в грубо и белой обуви, то с утра до вечера и очень пристально. Фильм, снятый в уже полюбавшемся заокеанским киностудиям (вспомним тот же Resident Evil) мрачном Берлине, с первой минуты погружает зрителя в мир, где у людей практически отняты эмоции. Где чувствовать есть преступление, при этом самое тяжкое, наказуемое к

тому же сразу и на месте – во благо человечества. А остальные получают свою дозу счастья, по пять ампул на гражданина. Но фильм даже не о том, что такое хорошо, что такое плохо и кто во всем этом виноват – это история человека, открывающего глаза и начинающего сопереживать миру вокруг себя.

Исключительно хорош Кристиан Бейл в роли главного героя, клерика Джона Престона. Актер, специализировавшийся ранее на отрицательных персонажах, вытянул весьма непростую роль. Удачной находкой оказалась и так называемая «Ката Стрелка» (Gun Kata), сочетающая в себе восточную философию борьбы со строгим расчетом пушечных дуэлей. Красиво и зрелищно. Порадовали непривычные к подобным «вкусностям» зрителя и сменяющиеся друг друга вариантами концовок, и заканчивающиеся в несколько секунд единками в лучших традициях Курасава. Разве что несколько перебрали с реалистичностью – картина все-таки вышла довольно жесткой.

Что ж, и фильм категории «В» может получиться удачным. Причем это как раз тот случай, когда мнения разделились радикально, и одни называют увиденное повторением всем известных истин... а что касается вторых – то они ничего никому не доказывают, они просто есть, и их немало. Посетите, например, www.freerebels.com/equilibrium-movie – и вы поймете, о чем я.

Ну, а относительно провальных сборов... Начинает казаться, что не ценить хорошие малобюджетные фильмы – это у них там, на Западе, традиция такая. ■



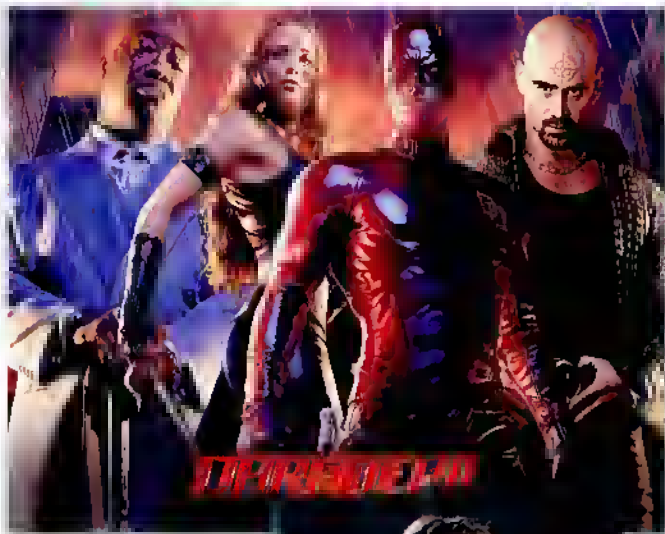
TREASURE PLANET («ПЛАНЕТА СОКРОВИЩ»)

★★★★☆

Компания Walt Disney Pictures, 2002

Web-сайт disney.go.com/disneypictures/treasureplanet/

Режиссер Рон Клементс, Джон Маскер



Вжик-вжик-вжик! Уносн готовенького (суперзлодея). Вжик-вжик-вжик! Кто на новенького (супергероя)? Развелись их (этих комиксовских суперов) на большом экране хоть пруд пруди. В прошлом году свершились второе пришествие «Блейда» и кассовый триумф «Спайдермена». Нынче на встречу с кинозрителем выстроилась целая шеренга персонажей из тонких книжек с картинками – тут вам и Невероятный Халк, и Волверайн с остальными Х-людьми (по второму разу, однако), и, наконец (подходите ближе, ближе...), наш сегодняшний герой Мэтт Мэрдок, он же Сорвиголова.

Я не зря произнес столько общих фраз. Штука в том, что Daredevil абсолютно не стимулирует потоков красноречия для своего описания. И так, на чем завязан сюжет. Мальчонка, потерявший в детстве зрение в результате инцидента с радиоактивными отходами, получает как бы взамен потрясающие способности других органов. Чем с успе-



хом начинает пользоваться, уже будучи взрослым дядей, занимаясь днем адвокатской практикой с некоторым налетом идеализма, а по ночам – разборками с теми, кто «честно жить не хочет». Как и положено, имеется супердэвушка Электра и два супергада – шкафообразный черный громил Кингпин и совершенно отброшенный фрик Меченый с татуировкой в виде мишени на лбу. Конкретника, выстроенная вокруг этого стержня, в принципе, никакого значения не имеет.

Спецэффекты, постановки драк, любовная линия Сорвиголовы и Электры – все настолько пресно и неинтересно, что хочется выть от тоски. Только хохмы Колина Фарелла, исполняющего роль Меченого (в оригинале его зовут Bullseye, т. е. «яблочко»), хоть немножко спасают. Самое печальное состоит в том, что настоящего финала-то у фильма нет, а это значит... (трепещите!), что некто делал коварные замыслы поставить и «Сорвиголову-2». Упаси нас, Господи, от снукзла!

DAREDEVIL («СОРВИГолова»)

★★★★★

Компания XX Century Fox, Marvel Entertainment, 2002

Web-сайт www.daredevilmovie.com

Режиссер Марк Стивен Джонсон

В ролях Бен Аффлек (Мэтт Мэрдок/Сорвиголова), Дженнифер Гарнер (Электра), Майкл Кларк Данкан (Уилсон Фиск/Kingpin), Колин Фарелл (Меченый)

ДОМАШНИЙ



ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Олег Данилов

РЕДАКТОРЫ

Сергей Галушка

Максим Потапов

Александр Птица

Сергей Светличный

Роман Хархалис

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Евгений Севериловский

Станислав Гарматов

Сергей Макаров

Тарас Олейник

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ

Валерия Натухакина

Диана Бальнская

Ольга Кравченко

ВЕРСТКА

Богдан Вакулюк

Алексей Груша

Руслан Стасюк

МАКЕТ И ДИЗАЙН

Роман Зюток

Владимир Кочмарский

Евгений Медведев

Тимофей Урсуленико

ФОТОГРАФИИ

Виталий Губин

МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ

Владимир Булайчук

МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ

Вера Тереникович

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Ольга Галушка

Александр Исай

Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 5 (53),

май 2003

Свидетельство о регистрации КВ № 3923

от 28.12.99 г.

Выходит 1 раз в месяц

Издаётся с декабря 1998 г.

Учредитель и издатель –

ООО «Издательский Дом ИТС», г. Киев, 2003 г.

За содержание рекламной информации

ответственность несет рекламодатель.

Он также самостоятельно отвечает за

достоверность рекламы, за соблюдение

авторских прав и других прав третьих лиц,

за наличие в рекламной информации

необходимых ссылок, предусмотренных

законодательством. Передачей материалов

рекламодатель подтверждает передачу

Издательству нрав на их изготовление,

тиражирование и распространение.

Редакция не использует в материалах

стандартные знаки для обозначения

зарегистрированных прав на объекты

любого рода собственности. Все

указанные в публикациях торговые марки

являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда

совпадают с точкой зрения редакции. Полная

или частичная перепечатка материалов

журнала допускается только по

согласованию с редакцией.

ЦВЕТОДЕЛЕНИЕ И ПЕЧАТЬ

univest print

01054, г. Киев, ул. Дмитриевская, 44-В

Тел.: (044) 235-84-01/03

Цена свободная

Подписной индекс:

без компакт-диска – 23679,

с компакт-диском – 22615

в Каталоге изданий Украины

Тираж 30000 экз.

Адрес редакции: 03110, Киев,

просп. Красногвардский, 51

Телефоны:

секретариат (044) 245 7203

редакция (044) 243 9233

отдел рекламы (044) 249 8357

(044) 245 7124

отдел распространения (044) 244 8582

Факс: (044) 245 7203

E-mail: info@itc.ua

Web-сервер: www.itc.ua



© «Издательский Дом ИТС», 2003 г.

Все права защищены

Редакция благодарит модельное агентство

KARIN за помощь в оформлении номера



подписку
с КУРЬЕРСКОЙ
ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ

«Издательский

Дом ИТС»

(044) 244-8582

KSS

(044) 464-0220

«Бизнес-пресса»

(044) 248-7460

«Блиц-Информ»

(044) 518-6682

Городская

курьерская

служба

(044) 490-9091

«ПрессЦентр»

(044) 239-1049

«Саммит»

(044) 254-5050

ГОРЛОВКА

«АВ сервис»

(06242) 2-7018

ДНЕПРОПЕТ-

РОВСК

«Меркурий»

(056) 744-7287

ДОНЕЦК

«Бегемот»

(0622) 92-6064

«Донбасс-

Информ»

(0623) 45-1594

«Идея»

(0622) 92-2022

ЖИТОМИР

«Горизонт»

(0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ

«Пресс-сервис»

(0612) 62-5151

КРЕМЕНЧУГ

Частная доставка

(05366) 2-5833

ЛУГАНСК

ЧП «Ребрик И. В.»

(0642) 55-8235

ЛЬВОВ

«Деловая пресса»

(0322) 70-3468

«Львівські

оголошення»

(0322) 97-1515

«Львівський

кур'єр»

(0322) 23-0410

«Фактор»

(0322) 41-8391

НИКОЛАЕВ

«Ноу-Хау»

(0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА

«Аслан»

(05549) 4-6303

ОДЕССА

«МиМ»

(0482) 37-5264

СЕВАСТОПОЛЬ

«Истар»

(0692) 71-6219

«Экспресс-Крым»

(0692) 54-3584

СИМФЕРОПОЛЬ

«Крымский

экспресс»

(0652) 52-5727

ТЕРНОПОЛЬ

«Айсберг»

(0352) 43-1011

ХАРЬКОВ

Агентство

подписки

и рекламы

(0572) 43-1189

Киктев Г. С.

(0572) 62-7821

ХЕРСОН

«Кобзарь»

(0552) 22-5218

ЧЕРНОВЦЫ

ЧП «Ключук М.Н.»

(03722) 7-2410

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.

Подписку можно оформить круглогодично с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2003 год.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ИТС».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения: тел. (044) 244-8582

АНАЛИЗ ДАННЫХ В EXCEL ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ»

★★★★☆

С. Л. Нельсон. Пер.
с англ. — М.: Издатель-
ский дом «Вильямс»,
2002. — 320 с., ил.



Как-то не совсем понятно назначение этой книги: то ли для «чайников», то ли нет. Пользователи, на которых она предположительно ориентирована, должны уже быть более-менее знакомы с Excel. Так

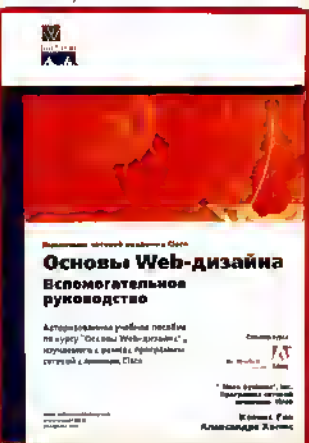
что это издание — для тех, кто начинает осваивать статистический анализ. С его помощью читатель может ознакомиться с необходимым инструментарием, в общем-то довольно редко освещаемым в связи со специфичностью и узостью области применения.

Поэтому мы вынуждены констатировать именно попытку привлечения читателя к использованию аналитических функций пакета — на наш взгляд, не слишком удачную либо из-за того, что материал книги изложен весьма упрощенно, сухо и блекло, либо из-за отсутствия интересных примеров и задач. Но, тем не менее, затронуто довольно много важных тем. И сводные таблицы, и диаграммы, и статистические функции — несомненно, полезный и интересный аналитический инструментарий, доступный в программе Excel. Вот только на вопрос «Научится ли читатель пользоваться им, познакоившись с данной книгой?» сложно ответить с уверенностью. ■

ОСНОВЫ WEB-ДИЗАЙНА. ВСПОМОГАТЕЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО

★★★★★

К. Гиз, А. Холмс. Пер. с
англ. — М.: Издательский
дом «Вильямс», 2002. —
640 с., ил.



Перед нами — типичный и весьма солидный учебник, рассчитанный, в первую очередь, на студентов различных форм и уровней обучения. В книге достаточно теории, систематизированных сведений, диаграмм, схем. В каждой из 12 глав

имеются резюме, итоговый словарь и даже контрольные тесты. Издание дополнено множеством полезных справочных приложений, словарями, поисковым указателем. Прилагается также компакт-диск.

В книге приведены основы дизайна и проектирования Web-сайтов, поэтому инструментарий, применяемый для непосредственной реализации проектов, рассматривается в довольно сжатом объеме. В то же время средства создания специальных эффектов при оформлении страниц, а также планирование их содержания описываются более детально. Особенно полезными в этом отношении являются главы, посвященные разработке пользовательского интерфейса, навигационной модели узла и обеспечению надежного доступа к нему. Подробно изложены технико-экономические вопросы реализации — формирование портфеля работ, размещение документов, тестирование и оптимизация готового продукта. ■

MICROSOFT WINDOWS XP. ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ. РУССКАЯ ВЕРСИЯ

★★★★☆

С. Э. Зелинский. — К.:
Юниор, 2003. — 528 с., ил.



Данная книга задумана и реализована как тематический справочник и структурирована в виде набора вопросов и ответов, более или менее детальных, в соответствии со сложностью проблем, о которых идет речь. Они сгруппированы в 28 тематических глав. Такой подход потребовал

от автора четкой формулировки ответов, что особенно важно при ограниченном объеме материала. Понятно, подобное изложение будет утолять при последовательном чтении, но зато оно облегчает поиск нужной информации. По крайней мере, можно очень быстро узнать, есть ли в книге ответ на интересующий вопрос, просто просматривая оглавление.

Круг проблем, освещаемых в справочнике, довольно широк. Он охватывает все распространенные проблемы, возникающие в процессе практического использования ПК. Другое дело — теоретические сведения. При подходе, примененном автором, для них часто не находится места, и это, наверняка, огорчат те читатели, которые хотят не просто получить ответ на вопрос «что делать?» или «как делать?», но узнать «почему?», а также понять закономерности протекания тех или иных процессов. В общем, перед нами — неплохое и полезное, но не исчерпывающее пособие. ■

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ MICROSOFT WINDOWS XP HOME EDITION. СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

★★★★★

Б. Книттель, Р. Коварт.
Пер. с англ. — М.: Изда-
тельский дом «Вильямс»,
2002. — 896 с., ил.



Очень солидная и серьезная книга. Материал в ней рассматривается подробно, но без лишнего слов, и в то же время понятно. Учитывая большой объем издания, можете представить

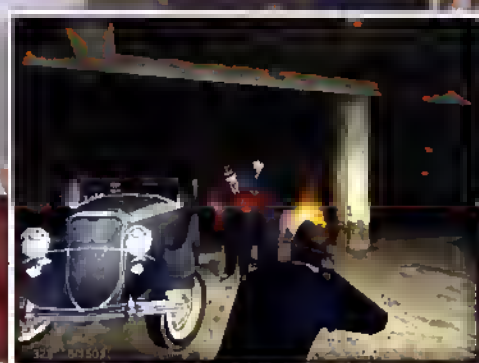
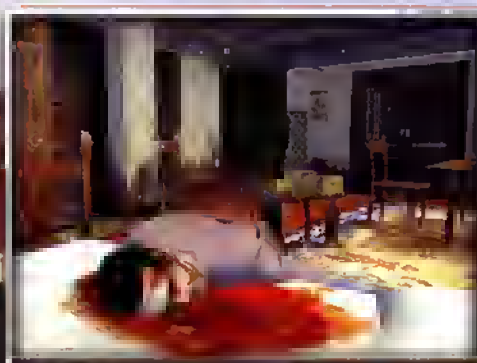
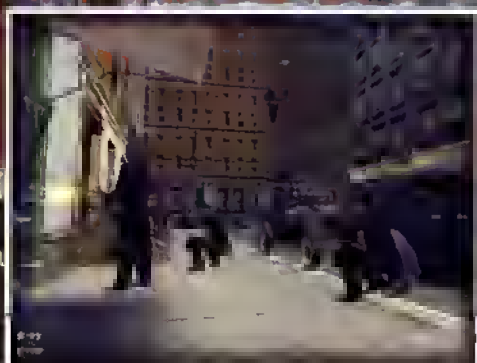
себе, сколько там информации! Ответы на все вопросы, особенно касающиеся практической работы с системой, которые могут возникнуть у пользователя, наверняка там найдутся.

Пособие хорошо структурировано, неплохо построено с точки зрения методики и годится как для искушенных пользователей, так и для тех, кто имеет только базовую подготовку. Вполне достаточно внимания уделяется изучению пользовательского интерфейса. Хорошо акцентированы нововведения и особенности текущей версии, удачны «советы профессионала», касающиеся повышения эффективности работы (преимущественно путем применения тех или иных «горячих клавиш»). Предлагаются также и другие оригинальные средства и приемы. Таким образом, книга годится не только в качестве справочника, ее интересно просто почитать. ■

Самый лицензионный поставщик программ для домашних компьютеров в Украине

1C® МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам партнерства обращаться: e-mail: multimedia@1c.ua, <http://games.1c.ua>



mafia-game.com

«Без компромиссов и ложной скромности — лучшая игра для PC 2002 года» — Страна Игр

«Есть еще на свете Настоящие Игры: «Мафия» — одна из них» — Навигатор игрового мира

«Изысканный стиль, прекрасный сюжет, густая атмосфера Америки 30-х, прекрасное исполнение» — Игромания

МАФИЯ

1C®
ФИРМА «1C»

GATHERING
DEVELOPERS
TAKE-TWO GAMES

illusion
softworks

© 2002 Illusions Softworks a.s. Illusions Softworks и эмблема Illusions Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusions Softworks a.s. Mafia, Take 2 Interactive Software и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Разработчик Illusions Softworks. Издатель Take 2 Interactive Software. Все права защищены. Напечатано в России. © 2002 Исключительное право на издание и распространение игры Мафия в России и странах СНГ принадлежит компании «1C».



У престижа
есть основание!

- Компактный, легкий
- Утонченный дизайн
- Высокая точность цветопередачи



Modigliani

SyncMaster 152T, 152B, 152S, 172T, 172B, 172S

Алгрі (0482) 379715, 373789
МТІ (044) 4583873, 4583856
Софт+ (044) 2587678, 2587679

Фокстрот (044) 2360115, опт 4619536
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прэксим-Д (048) 7772277, 7772266

Інфо-служба SAMSUNG ELECTRONICS: тел. 8-800-5020000 (звонки по Україні безплатні)

www.samsung.ua

SAMSUNG